GAME BOY ADVANCE JUŻ JEST!

PSX EXTREME

Nieoficjalny magazyn użytkow

Cena 6,99 PLN (w tym 7% VAT)

INDEX 340898 • ISSN 1429-172X

48

grudzień 2001

OPISY

FINAL FANTASY CHRONICLES

TEKKEN TAG TOURNAMENT

RECENZJE

FINAL FANTASY CHRONICLES

MONKEY ISLAND

SONIC ADVENTURE 2

STUPID INVADERS

twisted metal black

MOTOR MAYHEM

DARK ANGEL

DRACULA 2 The Last Sanctuary

AZTEC

ATLANTIS THE LOST EMPIRE

TECHNOMAGE

X Games Skateboarding

Bour

Czy gry są dla dzieci? str. 20

KONSOLOWY str. 48 UNDERGROUND

Historia Sonica str. 52

PLAYTESTY

Final Fantasy X

Ape Escape 2

Harvest Moon 3

str. 32

Najnowsze wieści z obozu NAMCO

okładka: Final Fantasy X (Squaresoft)

ISSN1428-172X INDEX 340898

BACZNOŚĆ!
Numer 50-ty już za 2 miesiące!

Sierp

ROK V Numer 8/2001 (48)

Wydawca GRUPA

Adres redakcji:
ul. Sokolska 65, 40-087 Katowice
tel./fax (0-32) 203-52-19 do 21
redakcja - wew. 326
wydawnictwo - (tel./fax) wew. 328
Redaktor Naczelny:
Przemysław Ścierski (Mr. Ściera)
Zastępca Redaktora Naczelnego:
Wojciech Oczko (Aju)
Zgi.Red.(zielo:
Andrzej Błaszczyk (Loki)
Piotr Figlarowicz (Pietrek)
Mirosław Grabe (Gamera)
Norbert Konieczny (Norby)
Marcin Kosman (Koso)
Tomasz Kozioł (HIV)
Bartek Majewski (Kojot)
Artur Satwarowski (Mutti)
Tomasz Stareń (Star)
Piotr Starościk (ACE)
Marcin Tellov (Myszaq)
Aleksander Wieczorek (Sasza)
Artur Włodarczyk (Shiva)
Maciej Zuauda-Adamski (Kali)
Współpracownicy:
Marcin Brodecki (Brodek)
Michał Wiemer (pLaYmAn)
Łukasz Mach (Dziadu)
Praktykanci:
RAQ, Zibi, Rasputin, Cox
VIP J. Zagdański (Torus)
Oprawa graficzna:
Andrzej Błaszczyk
Przemysław Ścierski
Mariusz Wawrzyk
Materiały graficzne
Patryk Strojny
Sebastian Ciężelska
Automatyczne korekta tekstów :)
Tomasz Kozioł (HIV)
tel. kom. (0-600) 338282
Inspektor kontroli technicznej
Bartek Majewski (Kojot)
International Public Relation
Herve Lévy Phone (+33) 134 [illegible]
Łamanie i przygotowanie do druku:
Andrzej Błaszczyk
Mariusz Wawrzyk (Bull)
Dział prenumeraty:
Aneta [illegible] **Dyżury:**
wtorek od 13 do 16, piątek od 8 do 10
tel. (0-32) 203 52 19, w. 329.
Druk: Poligrafia S.A., Katowice
poprzednio Marquard Press
Dział reklamy:
Sebastian Kajdan
tel. kom. (0-602) [illegible]
Konto bankowe:
Bank Śląski o/Katowice
10501214-2200655249

[illegible]

wYstępniak

o wszystkim i o niczym...

Wakacje trwają. Słońce raz świeci, raz nie świeci. Jest wesoło. Romans Redakcji, który w końca przeprowadziliśmy w tym miesiące (po rozwaleniu wszystkiego, co można było rozwalić) wykończył nas ostatecznie. Wyjeżdżamy na urlop. Przedtem oddajemy w Wasze łapy najnowszy numerek, w którym, o dziwo, wszak to okres ogórkowy, znajduje się spora porcja recenzji nowego softu i nie tylko... GBA pokazał się bowiem w polskich sklepach. Jest dobrze. Nie zdziwicie się zatem w listach na panującą sytuację. Zapamiętajcie również to, że wypowiedzi poszczególnych zg(Red.)ów nie można traktować jako zdania ogółu! Jeśli HIV, Shiva czy inny zwyrol napisze coś "nieprawidłowego" odnośnie jakiejkolwiek konsoli (tym bardziej Waszej:), nie traktujcie tego jako stanowiska PSX EXTREME. Nasza dewiza jest prosta: gramy na konsolach, piszemy co myślimy - każdy z osobna. Nie ma zdania ogółu, przynajmniej w większości kwestii! To nas właśnie odróżnia od innych pism branżowych. Myślę, że potraficie to jednak zaakceptować - przecież nasi Czytelnicy nie mogą być mało tolerancyjni albo nadpobudliwi, bo takich to wysyłamy do lochów na spotkanie z babcią :).

Miłych wakacji i pamiętajcie o nas już pod koniec sierpnia, kiedy to pojawić się powinien numer wrześniowy... ech, nawet o tym nie myślę. Zabieram GBA i spadam!

Ściarwo

Czy gry są dla dzieci...?

s.70

ŚMIETNIK
5 wygrzebów

CO TY WIESZ O KONSOLACH? (COLECOVISION) 21
CO TY WIESZ O KONSOLACH? (CIEKAWOSTKI) 23
HYDE PARK (RÓŻNE KITY) 32
ZJEDZ MNIE DZIADU (DEKIL Z WĄCHAMI) 5K
ZJEDZ MNIE DZIADU (NUDZI MI SIĘ) 52

Wszystko co chciałbyś wiedzieć o...

s.32

Pila

ień 2001

Gry miesiąca

s. 38

s. 48

s. 64

Final Fantasy X

s. 30 Wszystko jasne!

Recenzje

ATLANTIS: THE LOST EMPIRE 46
AZTEC 46
DRACULA 2: THE LAST SANCTUARY 41
FINAL FANTASY CHRONICLES 38
GOOFY'S FUN HOUSE 44
ROSWELL CONSPIRACIES 44
SPEC OPS: COVERT ASSAULT 42
SPORTWEEK PLAYER MANAGER 2001 42
TECHNOMAGE 46

CITY CRISIS 67
DARK ANGEL: VAMPIRE APOCALYPSE 67
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND 46
ESPN X-GAMES SKATEBOARDING 63
GIFT 66
LE MANS 24 HOURS 62
MOTOR MAYHEM 66
MX 2002 FEAT RICKY CARMICHAEL 66
NASCAR HEAT 2002 66
ROA STREET 66
THE ROUBCES 66
THE FLINTSTONES IN VIVA ROCK VEGAS .. 64
TWISTED METAL: BLACK 48
UEFA CHALLENGE 66
WACKY RACES 64

ALONE IN THE DARK: TNN 66
ATARI ANNIVERSARY 66
SONIC ADVENTURE 2 64
STUNT GP 62
STUPID INVADERS 66

GAME BOY ADVANCE

CASTLEVANIA 6
F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY 6
CRAZY RACERS 6
KURU KURU KURURIN 6
SUPER MARIO ADVANCE 6
TONY HAWK'S PRO SKATER 2 6

opisy

s. 74 FINAL FANTASY CHRONICLES

s. 77 Tekken Tag T.

GAME BOY

Mój swiat jest teraz ADVANCE

czyli test handhelda nowej generacji

GAME BOY to taka malutka konsola do gier, którą można schować w kieszeni i pogrywać na niej gdzie tylko dusza zapragnie - w czasie podróży pociągiem, w kolejce do fryzjera, podczas przerwy między lekcjami, czy też nawet podczas przymusowego pobytu "za potrzebą" w wiadomym miejscu;). Ten diabelski wynalazek firmy NINTENDO pojawił się w sprzedaży dosyć dawno temu, bo już w 1989 roku i szybko zdobył sobie ogromną popularność na całym świecie! Z biegiem czasu na rynku zaczęły pojawiać się kolejne modele tej konsolki, która sprzedała się do tej pory w liczbie przekraczającej 100 MILIONÓW egzemplarzy na całym świecie. GAME BOY cały czas był udoskonalany. Najpierw wprowadzono kolorowe obudowy, a w 1998 roku pojawił się GAME BOY POCKET, który był mniejszy i dużo bardziej poręczny od swego poprzednika. Poprawiła się również jakość obrazu na wyświetlaczu, ale kolory pojawiły się dopiero w modelu GAME BOY COLOR, który swoją premierę w Japonii miał pod koniec 1998 roku. I można powiedzieć, że to był przełom. Lecz prawdziwa rewolucja miała dopiero nadejść .. Wprawdzie gry były już kolorowe, ale zarówno procesor, jak i rozdzielczość wyświetlanego obrazu pozostały niemal bez zmian. Dlatego już w 1999 roku firma NINTENDO ogłosiła, że pracuje nad zupełnie nowym modelem tej konsoli (nazwa robocza projektu brzmiała "Atlantis"), która to powinna znaleźć się w sprzedaży w roku 2001. No właśnie, ależ ten czas szybko leci.. Pamiętam, że jeszcze niedawno nie mogłem wyjść z podziwu patrząc na specyfikację techniczną nowego GAME BOYa, a dziś trzymam go już w dłoniach i mogę osobiście sprawdzić, jaka moc drzemie w tej plastikowej maszynce.

GAME BOY ADVANCE (GBA) swoją japońską premierę miał 21 marca 2001. W Stanach Zjednoczonych pojawił się na półkach sklepowych dopiero 11 czerwca 2001, natomiast w Europie kilka dni później - 22 czerwca. W samych tylko Stanach Zjednoczonych, w pierwszym tygodniu sprzedano ponad 450 tysięcy konsol, a do końca czerwca łączna liczba sprzedanych egzemplarzy przekroczyła 1 milion! Oczywiście w Polsce premiera GBA nie była jakoś specjalnie przygotowana, nie zorganizowano z tej okazji żadnego specjalnego święta, nawet akcji promocyjno-reklamowej, ale trzeba przyznać, że już w kilka dni po europejskiej premierze nowy GAME BOY wraz z oprogramowaniem dostępny był w większości sklepów i centrach handlowych na terenie kraju (oficjalnym dystrybutorem produktów firmy NINTENDO na Polskę jest firma LUKAS TOYS z Wrocławia). W chwili obecnej na rynku dostępnych jest 7 tytułów, a do końca roku można spodziewać się ok. 30 kolejnych pozycji. W sprzedaży obecnie znajdują się: SUPER MARIO ADVANCE, CASTLEVANIA, F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY, TOP GEAR GT CHAMPIONSHIP, KRAZY RACERS, TWEETY AND THE MAGIC GEMS i KURU KURU KURURIN. Warto dodać, że zarówno konsola, jak i wszystkie sprzedawane w Polsce gry posiadają bardzo dobrze przygotowane instrukcje w języku polskim.

W podstawowym zestawie GAME BOY ADVANCE znajduje się wyłącznie konsola, a wszystkie dodatkowe akcesoria, jak choćby zewnętrzny zasilacz czy kabel LINK, sprzedawane są osobno. Trzeba przyznać, że nowy GAME BOY prezentuje się bardzo sympatycznie, a co najciekawsze - wyglądem odbiega zdecydowanie od swoich poprzedników. Dzięki nowej obudowie (orientacja pozioma), leży ona w dłoniach niczym pad od konsoli, a na górnej listwie pojawiły się dobrze nam znane klawisze "L" i "R". W Europie dostępne są modele w 4 kolorach: przeźroczysto-niebieski, fioletowy, biały i przeźroczysto-czerwony. W Stanach Zjednoczonych i Japonii wybór kolorków jest trochę inny, ale podobnie jak to było w poprzednich modelach, tak i teraz nie wprowadzono żadnego zabezpieczenia terytorialnego i wszystkie modele są ze sobą w pełni kompatybilne. Oznacza to, że na europejskim GBA bez problemu można uruchamiać importowane gry z USA lub Japonii - i odwrotnie. Co więcej, nowy GB jest w 100% kompatybilny z poprzednimi modelami i bez problemu pogramy na nim we wszystkie starsze gry (zarówno czarno-białe do GB, jak również kolorowe do GBC). A trzeba przyznać, że biblioteka gier na GB jest ogromna - w samej tylko Europie wydano już ponad 450 tytułów, natomiast w Stanach Zjednoczonych ich liczba przekroczyła 700. Ponieważ ekran GBA jest szerszy niż ten w poprzednich modelach, stare gry wyświetlane są z widocznymi marginesami po bokach, często są również nieco ciemniejsze, co może trochę utrudniać grę. Do gier czarno-białych z pierwszego GAME BOYa można wybierać różne palety barw, podobnie jak to było w GBC. Ponadto wszystkie starsze gry można uruchomić w trybie "rozciągniętym na cały ekran" naciskając klawisz "L" po odpaleniu konsoli (obraz jest jednak sztucznie rozciągnięty na boki i generalnie traci jeszcze bardziej na jakości). Naciśnięcie klawisza "R" przywróci go do normalnych rozmiarów.

Oczywiście cieszy fakt, że GBA jest kompatybilny z poprzednimi modelami, ale bez wątpienia wszystkich Graczy o wiele bardziej interesować będą nowe gry, napisane specjalnie dla tej konsoli, bo tylko one mogą w pełni korzystać z jej możliwości. No właśnie, cóż takiego siedzi w środku tego potwora? Przede wszystkim są to dwa procesory: bardzo silny 32-bitowy RISC-CPU taktowany zegarem 16 MHz oraz 8-bitowy CISC-CPU. I pod tym względem jest to zdecydowanie najmocniejsza konsola "kieszonkowa", jaka ukazała się do tej pory na rynku. Dla porównania - w GAME BOY COLOR znajduje się bardzo słabiutki (na dzisiejsze czasy) 8-bitowy

Konsola:	GAME BOY ADVANCE
Firma:	NINTENDO
Ekran:	kolorowy wyświetlacz LCD Reflective TFT
Rozmiar ekranu:	40.8 mm x 61.2 mm (2.9")
Rozdzielczość:	240 x 160 pixelów
Liczba kolorów:	32,768 kolorów w trybie bitmapowym (511 kolorów w trybie tekstowym)
Procesor:	32 bit RISC-CPU (16 MHz) + 8 bit CISC-CPU
Pamięć:	32 kB WRAM + 96 bit VRAM (wbud. w CPU) oraz 256 bit WRAM (poza CPU)
Dźwięk:	wbudowany głośnik stereo, Dolby Surround (słuchawki) oraz mono (wbudowany głośniczek)
Zasilanie:	2 baterie AA (LR6) lub specjalny BATTERY PACK/AC ADAPTER
Okres pracy baterii:	ok. 15 godzin
Pobór mocy:	ok. 0.6 W
Funkcja komunikacyjna:	tryb Multiplayer do 4 osób jednocześnie
Wymiary:	82 mm x 144.5 mm x 24.5 mm
Waga:	ok. 140 g

ADVANCE

procesor Z80. Również pamięci GBA ma dosyć sporo: 32 kB pamięci WRAM + 96 kB pamięci VRAM (z wbudowanym procesorem) oraz 256 kB osobnej pamięci WRAM. Przy takich parametrach technicznych można by się pokusić nawet o gry z trójwymiarowym engine'em, bo 32-bitowa architektura oznacza, że system powinien mieć przynajmniej podstawowe możliwości 3D (np. obsługa teksturowanych, trójwymiarowych poligonów). Na razie jednak wydaje się to mało prawdopodobne i duże możliwości obliczeniowe konsoli wykorzystywane będą raczej do dopieszczania animacji (zapowiadają się świetne bijatyki 2D) czy jeszcze bardziej płynnego przesuwania ekranu.

Najsłabszym elementem konsoli nadal jest wyświetlacz. Wprawdzie ekran jest nieco większy niż w poprzednich modelach GB (szerokość 2,9" w porównaniu do 2,3" w GBC) i pracuje w wyższej rozdzielczość wyświetlając jednocześnie większą liczbę kolorów (porównując do GBC), jednak jego budowa jest niemal taka sama i opiera się na tym samym ekranie LCD, wyprodukowanym przez firmę SHARP. Niestety, nie zdecydowano się na wprowadzenie ekranu podświetlanego (prawdopodobnie wiązało się to z wysokimi kosztami), w związku z czym nadal największym problemem pozostało światło, a raczej jego brak. Najlepszy efekt uzyskamy podczas gry przy świetle dziennym lub w dobrze oświetlonym pomieszczeniu. W ciemnych pomieszczeniach gra staje się bardzo uciążliwa, obraz jest za ciemny i niezbędnym staje się zakup specjalnej lampki do wyświetlacza. Niestety, w przypadku wyposażenia dodatkowego nie ma już takiej kompatybilności, jak w przypadku gier. W związku z tym przy zakupie lampki należy zwrócić uwagę, czy jest ona przystosowana właśnie do GBA. Dobra lampka pozwala na grę w zupełnych ciemnościach. Jednak przy dobrym oświetleniu z lampki nie trzeba korzystać, bo w tym przypadku obraz wyświetlany z rozdzielczością punktową 240x160 (w GBC 160x140) jest wyjątkowo wyraźny i bardzo kolorowy, tym bardziej, że GBA potrafi wyświetlić na ekranie ponad 32 tysiące kolorów! Ponadto wyświetlacz LCD został wykonany w formacie "szeroko-ekranowym", czyli w proporcjach zbliżony jest do formatu telewizyjnego16:9, co dodatkowo pozytywnie wpływa na odbiór gier.

Kuba: GBA to bardzo fajny sprzęt, ale jak na razie nie jest on w stanie mi zastąpić GameBoy'a Color. Gdy pojawią się gry pokroju Soldier of Fortune, Castlevania czy Tekken z tysiącami poligonów wtedy nie będzie mowy o GBC, ale do tego czasu GBA będzie dla mnie tylko zabawką. Przekonam się, gdy zobaczę pierwsze produkcje CAPCOMa (FINAL FIGHT!)...

Dźwięk w GBA okazał się dla mnie prawdziwą niespodzianką. Muszę przyznać, że możliwości muzyczne tej konsoli bardzo mile mnie zaskoczyły, a to za sprawą znakomitego układu realizującego wielokanałowy dźwięk, który przez gniazdo słuchawkowe potrafi wygenerować efekty stereo, a nawet dźwięk przestrzenny. Wbudowany w konsolę głośniczek jest monofoniczny i chociaż jest głośniejszy od tego w GBC, to i tak nie oddaje w pełni możliwości dźwiękowych GBA. Wydaje się, że era dźwięku syntetycznego, tak charakterystycznego dla małych konsol i komputerów 8-bitowych, odchodzi już definitywnie w zapomnienie i niedługo nawet dzwonki w telefonach komórkowych będą przygrywać z jakością płyty CD. Niestety, na wyposażeniu konsoli nie ma zestawu słuchawkowego, ale to żaden problem (słuchawki kosztują przysłowiowe grosze). Nie zapomniano natomiast o pokrętle do regulacji głośności, które znajduje się tuż obok gniazda słuchawkowego.

Mr.S: Do dziś nie rozumiem konsoli przenośnej Game Gear, która w swoim czasie [illegible] Game Boy. Kolorowy ekran, przystosowanie [illegible] gier (a wydawało się, że to nie jest możliwe) [illegible] Nie Neo Geo Pocket C, [illegible] Game Boy Color [illegible] Pierwsze wrażenie po otwarciu GBA - [illegible] Game Boy Color [illegible] Jednak, gdy po dłuższej zabawie [illegible] przekonałem, że ja też sprzęt mimo [illegible] Ma wiem jak Wy, ale ja [illegible]

Kilka słów o sterowaniu... Do obsługi konsoli służą: standardowy krzyżak cyfrowy, przyciski akcji ("A" i "B"), START, SELECT oraz dwa przyciski górnej listwy ("L" i "R"). Jak zatem widać, przycisków nie ma za dużo i się rzeczy sterowanie w grach nie może być nazbyt skomplikowane. Przyciski usytuowane są na padzie wyjątkowo dobrze, ich obsługa jest całkiem wygodna i przyjemna. Spotkałem się z jednak opinią dotyczącą przycisków "L" i "R", iż obsługa sprawiała niektórym małe problemy; ja nie mam do nich żadnych zastrzeżeń.

Konsola zasilana jest dwiema bateriami AA (LR6), przy czym zalecane są baterie alkaliczne. Pobór mocy konsoli jest niezwykle niski, bo jeden komplet baterii pozwala na grę przez ok. 15 godzin, podczas gdy te same baterie w GBC starczały tylko na ok. 10 godzin. Stan zużycia baterii sygnalizowany jest dwu-kolorową diodą. Przy nowych bateriach dioda świeci na zielono, wraz ze spadkiem mocy baterii kolor diody zmienia się na czerwony i świeci coraz słabiej, aż do zupełnego wyczerpania baterii. Jednym z alternatywnych źródeł zasilania jest specjalny zestaw

GameBoy Advance w skali 1:1

Chcesz się przekonać, jak sprzęt leży w Twojej ręce? Masz okazję... Mieszczę nawet wycięć zdjęcie i przyklejenie na karton (nie przejmuj się, że gra jest bardzo statyczna :)

GAME BOY ADVANCE BATTERY PACK, w którym znajduje się specjalna bateria, którą można wielokrotnie ładować (nawet do 500 razy) i korzystać z niej zamiast zwykłych, szybko wyczerpujących się baterii. Po jednym ładowaniu GBA powinien działać przez ok. 10 godzin. Innym sposobem na zmianę źródła zasilania jest zakup specjalnego zasilacza, który pozwala na grę z konsolą bezpośrednio podpiętą do sieci. Niestety, nie można użyć żadnego z klasycznych zasilaczy dostępnych na rynku, a jedynie specjalnie do tego celu przygotowany GAME BOY ADVANCE AC ADAPTER. Składa się on z dwóch elementów: standardowego adaptera oraz specjalnego modułu instalowanego w miejscu, gdzie normalnie znajdują się baterie. Mimo wszystko szkoda, że nie można podłączyć dowolnego zasilacza, gdyż grając w domu można by w ten sposób oszczędzać baterie. GAME BOY ADVANCE AC ADAPTER kosztuje ok. 150 zł.

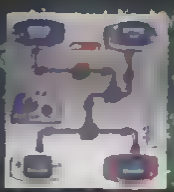
Nośnikiem danych dla konsoli GAME BOY ADVANCE pozostał oczywiście kartridż. Carty do GBA są o połowę mniejsze od tych z GBC, dodatkowo są od nich dużo bardziej pojemne i w zależności od rozmiarów gry mogą mieć różną objętość. Teraz na jednym kartridżu mieści się od 8 do 32 MB, czyli maks. 256 Mbitów. Oczywiście slot na kartridże jest tych samych gabarytów co w starych GAME BOYach.

Ciekawym rozwiązaniem jest również nowy GAME BOY ADVANCE GAME LINK CAIBLE, który pozwala na połączenie ze sobą aż czterech konsol GBA. Co więcej, nowo opracowany system gry Multiplayer pozwala na jednoczesną zabawę wielu Graczom przy użyciu wyłącznie jednego carta z grą! Cały trik polega na tym, że przez kabel ładowane są wszystkie potrzebne dane z karty do pamięci drugiej (i kolejnych) konsoli. Niestety, GBA nie jest w stanie pomieścić każdej gry w całości w swojej pamięci i czasami obrzymujemy w ten sposób tryb Multiplayer w okrojonej wersji, np. z dostępem tylko do jednego toru. Oczywiście można również grać "1 na 1" przy użyciu dwóch cartów z tą samą grą, ew. korzystać ze zwykłego kabelka LINK do GBC (jest tańszy). Oczywiście GBA można łączyć ze wszystkimi pozostałymi modelami GB, jak również z drukarką GB PRINTER. Co ciekawe, GAME BOY ADVANCE nie posiada już portu na podczerwień, który znajdował się w GAME BOY COLOR (dostępny będzie jako dodatkowa opcja). Ponadto w

Game Boy Advance - zalety i wady czyli test w pigułce

- nowa jakość gier (ale nie rewolucyjna)
- duża biblioteka gier z GB i GBC
- LINK na 4 konsolki (większość gier chodzi z 1 cartem!)
- mały pobór energii i długi czas pracy na jednej parze baterii
- mało gabaryty i poręczny kształt

- wciąż niezbędne jest dobre oświetlenie
- brak możliwości podłączenia dowolnego zasilacza
- wysoka cena konsoli, akcesoriów i gier
- podczas gry, kciuk może zasłaniać głośniczek
- trochę niewygodne umiejscowienie przycisków 'L' i 'R'



Za wypożyczenie konsoli i gier dziękujemy firmom LUKAS TOYS z Wrocławia, ul. Partyzancka 29, tel. (071) 339 78 02 oraz MEDIA MARKT Centrum, ul. Bydgoska 80, tel. (032) 76 30 999

przyszłości planowany jest również kabelek, dzięki któremu będzie można podłączyć GBA do nowej konsoli NINTENDO - GAMECUBE. Pozwoli to na współpracę między tymi dwoma systemami używając GBA jako zewnętrznego kontrolera z ekranem (na którym np. będzie można wyświetlić dodatkowe informacje o grze lub mapę z radarem). Na szczegóły musimy jednak jeszcze poczekać do momentu premiery konsoli GAMECUBE. W Japonii trwają już prace nad możliwością podłączenia GBA do Internetu, ale jak na razie nie planuje się wprowadzenia tej opcji ani w USA, ani tym bardziej w Europie.

Nadszedł czas na podsumowanie... Muszę przyznać, że testowana konsolka GAME BOY ADVANCE zrobiła na mnie bardzo dobre wrażenie (przyznaję, że do NINTENDO trochę się zraziłem po wypuszczeniu konsoli GAME BOY COLOR). Tym razem jest już znacznie lepiej, chociaż ciągle uważam, że ekran mógłby być lepszej jakości. Nieodzownym wydaje mi się zakup specjalnej lampki do gry w ciemnych pomieszczeniach. Zastosowany procesor gwarantuje wysoką jakość gier, a ucho cieszy znakomity dźwięk. Jeśli chodzi o gry, to w tym temacie jestem bardzo dobrej myśli. Na GB zawsze wychodziły wspaniałe pozycji i takich też spodziewam się na GBA. Tym bardziej, że wydawaniem gier na tę konsolę zainteresowane są wszystkie większe firmy, w tym m.in. NAMCO, KONAMI, CAPCOM, a nawet SEGA. Czy można do czegoś się doczepić? Zabrakło osobno wyprowadzonego wyjścia telewizyjnego pozwalającego na podłączenie GBA bezpośrednio do odbiornika TV, ale w ten sposób można by się czepiać dosłownie wszystkiego (chociaż to byłoby COŚ - dwie konsole w jednej;). Faktem jest, że nowy GAME BOY nie zawiódł i miejmy nadzieję, iż system ten będzie nadal rozwijany i udoskonalany. Bo nigdy nie jest tak dobrze, żeby nie mogło być jeszcze lepiej;). Szkoda też, że GBA w Polsce jest taki drogi - oficjalna cena sklepowa wynosi 530 zł, ale na giełdach komputerowych nową konsolkę można kupić za kwotę 350 - 400 zł. Równie drogie są gry, których oficjalna cena oscyluje w granicach 200 zł. To zdecydowanie za dużo, podobnie jak 70 zł za kabel LINK. Miejmy nadzieję, że ceny wkrótce spadną, bo bez dwóch zdań GAME BOY ADVANCE to najlepsza kieszonkowa konsola dostępna na rynku.□

NORBY

Fotostory - czyli z życia Game Boy Advance...

Konsolka jest mała, zaś cart jest porównywalny z wielkością Memorki do PSX.

1 Pierwszy model Game Boya (oczywiście HW-a - kredowy polakier, zresztą wraz z jedyną prawie oryginalną grą!).
2 Game Boy Advance 3 To wygląda znajomo... PSOne? 4 Neo Geo Pocket Color.

GBA jako pad do GameCube czy też wydawałoby dodatkowych funkcji będzie dodatkowym dodatkiem do tej znajomej platformy. Z kabla GC umożliwi przedpobranie dowolnej prostych gier - analogicznie jak w przypadku DC i VMU.

Jak widać, GBA wcale nie jest najwyższym konsolkiem - w tej dziedzinie prym wiedzie NEO GEO POCKET COLOR (ten ma jednak mniejszy wyświetlacz, mniejsze do jednak doskonałej ergonomii). PSOne to relikt w składzie porcelany...

Konsolka jest na tyle zgrabna, że bez problemu "chowa się" w kieszeni spodni, ale przyzwyczajenie w ewentualnym dodatku. Mimo tych mi bardzo podobny (przynajmniej Mario Advance, ale reszty nie znam to... Ivory co mam nie grać, bo przegrzeję

GAME BOY ADVANCE

GAME BOY ADVANCE PIGUŁA

Tak oto wyglądają plany jednego z polskich wydawców firmy LEM, jeśli idzie o nasz rynek i GBA. DOOM, GT ADVANCE, JIMMY NEUTRON - BOY GENIUS, MATHOFFMAN PRO BMX, PINOBEE: WINGS OF THE ADVENTURE, POWER RANGERS: TIME FORCE, RAYMAN ADVANCE, SPIDER-MAN MYSTERIO'S MENACE, TONY HAWK'S PRO SKATER 2, TONY HAWK'S PRO SKATER 3, SCOOBY DOO AND CYBER CHASE, STAR WARS: JEDI POWER BATTLES i X-MEN: RISE OF APOCALIPSE. I to wszystko jeszcze w tym roku! [słowa]

Swoją zwaną GBA dostawcy także Graczy na Wyspach - w samej tylko Wielkiej Brytanii, podczas pierwszego tygodnia sprzedaży opchnięto 81 tys. nowych konsolek, bijąc tym samym dotychczasowy rekord należący do PS2 (48 tys. sztuk). Podano nawet szczegółowo zyski, jakie osiągnęła dzięki temu NINTENDO: 3 mln funtów ze sprzedaży konsol oraz 7 mln funtów ze sprzedaży gier i akcesoriów. Hmh, chwila... [słowa]

Dla fanów platformowych wek INFOGRAMES szykuje na wrzesień nowe przygody LUCKY LUCKa. Tytuło wym bohaterem przeniesiemy 13 danych rozległych poziomów dodatkowo mają też zostać zaimplementowane mini-gry w trybie Multiplayer (do czterech Graczy). Oto pierwsze zdjęcia - do RAYMANa trochę brakuje, ale... [słowa]

STREET FIGHTER REVIVAL. Jak bardzo rozrywkę się pierwsza klasyczna bijatyka CAPCOMU na nowego Gameboya. Jedno wszystko pójdzie bez zgrzytów w Japonii gra ukaże się jeszcze w lipcu [słowa]

Siedem gier CAPCOMu wypłaci ukaże na rynek francuski UBI SOFT (dzięki zdobytym właśnie prawom wydawniczym w USA/Euro) i będą to: BREATH OF FIRE, BREATH OF FIRE 2, FINAL FIGHT: MEGA MAN, MEGA MAN 2, SUPER STREET FIGHTER ZX REVIVAL, STREET FIGHTER ALPHA 3 [słowa]

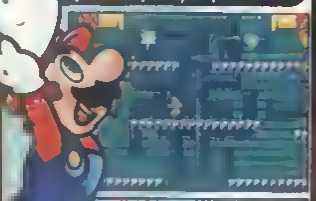
Ubi Soft [illegible]y platformowy KAO THE KANGAROO (DC) wkrótce również na nowego Boya! Oto pierwsze zdjęcia opublikowane przez VIRGIN - jak widać, gra jest starannie kolorowa i zawiera ma się producentów blisko 40 levelli [słowa]

Szykowany na PS2 znacznik pod tytułem DOWNFORCE, ukaże się też w [illegible] wersji na nowej przenośnej konsolkę NINTENDO a czym poinformował w połowie czerwca rzecznik prasowy TITUSa. Planowana premiera to wstępnie tegoroczny wrzesień. [słowa]

Kolejnym tytułem od KONAMI na GBA będzie Z.O.E. 2173 TESTAMENT - gra oparta na mistycznych popularnej kreskówki emitowanej w TKTV. Szczegółów na razie brak, znamo jest tylko przybliżona data wydania IV kwartał 2001 [słowa]

Dla miłośników [illegible] nowości jest TITUS szykuje na jesień remake znanej pozycji pt. BARBARIAN. W wersji na GBA gra przeobrazi się w klasyczną bijatykę "one on one" z opcją Multiplayer [słowa]

Hydraulik przetyka już GBA!



Pakiet dwóch starszych gier: SUPER MARIO BROS 2 oraz MARIO BROS. Wszyscy wyczekujący nowych przygód Mario mogą czuć się trochę zawiedzeni. Jednak jeśli ktoś do tej pory nie grał w SUPER MARIO BROS 2, to serdecznie polecamy. Gra jest bardzo ciekawa, dlaczego zrobiona, a na dodatek znakomicie wciągająca (i wcale nie taka prosta:). Do wyboru są 4 postacie, każda z nich ma swoje specjalne umiejętności, przez co każdą z nich gramy zupełnie inaczej. Podczas gry trzeba się sporo nagłówkować, etapów do przejścia jest sporo, zatem zabawa na długie godziny zapewniona. Płynnie scrollowany ekran z dużą ilością kolorów, animowane tła, ślicznie wykonane postacie - a wszystko to we wspaniałym, pastelowym klimacie gier z Mario - jednym słowem MIODZIO. Od strony muzycznej jest trochę słabiej - wszystkie muzyczki, chociaż bardzo fajne, nie zostały specjalnie poprawione dla tej wersji gry, chociaż brzmią całkiem fajnie. Za to nowym elementem są odgłosy, jakie wydają postacie podczas gry. Druga pozycja to trochę starszy tytuł MARIO BROS, tyle to trzecie z kolei gra z Mario na NINTENDO. Tutaj akcja rozgrywa się na jednym ekranie, ale w wersji dla GBA grafika została zrobiona niemal zupełnie od nowa, a ekran rozciągnięto nisko w pionie, jednak układ poziomów został taki sam. W trybie 1 PLAYER gra bardzo szybko się nudzi, fajnie zaczyna się robić dopiero w trybie Multiplayer (do uruchomienia gry na 4 konsolkach wystarczy kabel LINK i jeden kartrid2!). Zabawa polega na podbijaniu od spodu otworków i wykopywaniu ich z ekranu. Z pomiemu na poziom tempo gry rośnie i robi się coraz weselej - Mario na swoimi brodmi biega, skacze, podbija otwory, kopie, chowa się do kubła, deskeluje i odskakuje - jednym słowem wszyscy robią miastą ZADYMĘ [NORBY]

GAME BOY ADVANCE WERDYKT NINTENDO PLATFORMÓWKA

8 5 7 — 7

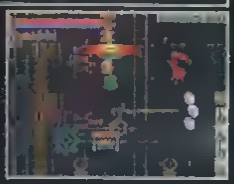
rozbudowanie multiplayer | muzyka MIII rządzi się

PERYFERIA

Castlevania

Spuszczamy wampirom łomot...

Roku Pańskiego 1830 demonicznemy księciu Dracule ponownie zostaje wyznaczony... Tym razem czeka stawi mu Graves - młody, narwany "wampirek hantel". Legendarna seria KONAMI uderza na ADVANCE'a! I uderza w wielkim stylu, bowiem pod względem rozgrywki, klasycznej relacji poprzedniczy z konsolkę 16-bitowych, nawiązuje do wspaniałego SOTN na PSX - posiada elementy RPGa! Nie ma tu klasycznego podziału na kolejne etapy, poruszamy się po ogromnym zamczysku, zdobywamy nowe umiejętności, dzięki którym sukcesywnie otwieramy się w coraz to głębiej w ową twierdzę... Na drodze stoją nam liczne sługi lorda "D", także wielcy i obleśni bossowie, których uwolnienie z pługawej powłoki cielesnej zostaje zawsze wynagrodzone punktami doświadczenia... Oto "wielkimały" następca SOTN (naturalnie stany gry można zapisywać na karty). Oprawa gry jest doskonała: grafika jedynie nieznacznie ustępuje swym wielkim odpowiednikom, a dźwięk na słuchawkach brzmi świetnie. Grywalność? A jak Ci się zdaje? Ogromna! Nie można się oderwać od maszynki, na parę długich godzinek można zapomnieć o bożym świecie! CASTLEVANIA robi wrażenie, to zdecydowanie "numer 1" wśród tytułów platformowych...



GAME BOY ADVANCE WERDYKT KONAMI PLATFORMÓWKA

8 9 9 — 9

Castlevania! wykonanie | hmmm? | PERYFERIA

RAYMAN advance

Mamy konwersję "płaskiego" RAYMANA sprzed kilku lat. Zaczynając z grubej rury - RA wygląda niesamowicie. Bajeczne kolorowe tła i postacie, zadziwiająca dbałość o detale, płynny scroll ekranu - jak UBI SOFT to zrobiło, nie mam pojęcia, ale budzi podziw. Co zaś się tyczy grywalności, to również jest imponujące. Raymanem kieruje się przyjemnie, ale łatwo nie jest, o nie! Trochę potu na ekranik konsolki Ci z czoła skapnie. Słowem - czad. A to dopiero jedna z pierwszych gier na GBA. Co się będzie działo potem (H: kapać:)? Strach pomyśleć![KOSO]

GAME BOY ADVANCE WERDYKT UBI SOFT PLATFORMÓWKA

9 8 8 — 8+

prezencja | PERYFERIA

kurukuru kururin

Patyk, ale nie jabal!

Ten tytuł przywodzi mi na myśl PSX'owy odpowiednik w 3D, a mianowicie IRRITATING STICK... Po labiryncie naszpikowanym niespodziankami przedzierasz się patykiem kręcącym się wokół własnej osi, uważając przy tym, aby nie zahaczyć o którąkolwiek ze ścianek, co kończy się lądowaniem na początku etapu. Jako że "trasa przejazdu" to niejednokrotnie wywijasy nie z tej ziemi, trza używać fedelt, tj. m.in. korzystać ze sprężynek zmieniających kierunek ruchu obracania się patyka (na łukach), czy też korzystać z dobrodziejstw pokroju możliwości uzyskania dodatkowych flap (elektra kolizje ze ściankami). Gra wymaga maksymalnego skupienia i małpiej zręczności, a liczne poziomy pozwolą spędzić ze sporo czasu. Szkoda jano, że po godzinie już tak do niej nie ciągnie, a i LINKowa rajcowność za kwestia gustu...□ [Hiv]

GAME BOY ADVANCE WERDYKT NINTENDO LOGICZNA

3 6 5

pomysł nudzi się

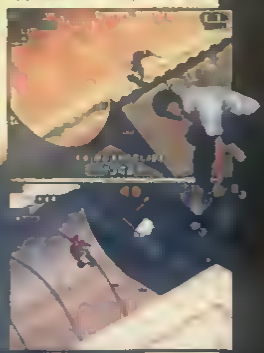
KRYTERIA

5

TONY HAWK'S PRO SKATER

Bezbolesna przesiadka na GBA... I ciaramy dalej!

Oto i nadszedł król ramp, rurek i krawędzi! Uderzył na Game Boya Advance z siłą Pikachu i zapałem Teletubisiów! Swojego TONY'ego mieli posiadacze PSX'ów, Dreamcastów i PC, teraz przyszła kolej na posiadaczy Gejboja. I nie zawiodą się - to im gwarantuję. Poczynania naszego zawodnika obserwujemy z rzutu izometrycznego, co wydaje się być rozsądnym rozwiązaniem. Owszem, ma to też i swoje wady, niektóry bowiem to ciut niewygodna perspektywa utrudnia stek dechtem na rampę albo poręcz... Debra, kończąc marudzić. LUDZIE, JAK TO WYGLĄDA! Sześć aren niemal żywcem przeniesiona z "większych" konsol. Są niezwykle dokładnie wykonane, odzwierciedlone niemal każdy bardziej lub mniej istotny detal. By było weselej, zawodnicy również wyglądają czadersko. Maniak THPS2 bez problemu rozpozna swojego idola po naszonych przez fotelach bądź naturyciu głowy. G... zaś skejter wyłoby się na przeskakiwanej krew bryzga radośnie na boki czyniąc rozgrywkę bardziej emocjonującą. Do wykonywania trików można się... zwyczaić szybko, dzięki optymalnemu obłożeniu przycisków. Trzy tryby - Single Session, Free Skate i Career Mode potrafią, co gwarantuję, zapewnić rozrywkę na długo. Jeśli więc w TONY'ego szarpałeś już wcześniej - teraz będziesz mógł to robić wszędzie, gdzie tylko się da - w zatłoczonym autobusie, pociągu czy na lekcjach. Jeśli zaś jeszcze nie dane Ci było zapoznać się z najlepszym "skejtem" na konsole, nic straconego - THPS2 aż prosi się, byś nasrmił nim swojego Gejboja. Obowiązkowy "musiałmiec" dla posiadaczy tej maszynki!□ [KOGO]



GAME BOY ADVANCE WERDYKT WYCIĄGNIJ STYCZNIA SPORTOWA

9 9 9

Opanuj poprzedni THPS2

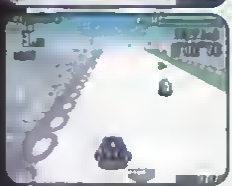
KRYTERIA

9

F-ZERO MAXIMUM VELOCITY

WIPEOUT dla ubogich

Od czasu 16 bitów, F-ZERO towarzyszy każdej konsolce NINTENDO, nie jeśli przed 10 laty tak wykonany future racer mógł wprowadzać Graczą w pozytywne wibracje, tak w dobie WIPEOUTa wywołuje chyba tylko uśmiech politowania. F-ZERO MAXIMUM VELOCITY wygląda bowiem bardzo podobnie jak na SNESie i mało jestem w błędzie, nie wydaje mi się, że GBA stać na coś więcej niż "kilka kropek i kresek". Ani ja, ani HIV, ani lama Kail - maniacy FR, nie odczuliśmy w tym tytule żadnego powera. No bo czym się że zachwycać? Prędkością, "krajobrazem", muzą...? Owszem, wykazać się trzeba niemałymi umiejętnościami w prowadzeniu pojazdu (driftowania ma się rozumieć), co by trzymać się na trasie (energia pojazdu szybko się kończy). Gra nie jest łatwa - premiowane jest tylko pierwsze miejsce w wyścigu, przeciwnicy są szybcy, handicap niektórych z tras niezle powyrzynane. To akurat mi się podoba. Zaletę stanowi współpraca jednego carta z 4 konsolkami. Tyle.□ [Mr.Ś]



GAME BOY ADVANCE WERDYKT NINTENDO WYŚCIGI

5 6 5

wymagająca multi player wykonanie

PERYFERIA

6

KRAZY RACERS

Kalka Mario Kart ze SNESa

Gdy włączyłem te wyścigi karłów, szczęka mi opadła... To jest idealna podróba mojego kochanego Super Mario Kart ze SNES-a!!! Ten sam, bardzo rajcowny model jazdy a nawet identyczny pseudo-3D engine graficzny (Mode7). "Marianów" zostały jednak postacie z gier produkcji KONAMI (np. Ninja z MGS, Darkula z CASTLEVANII, Goemon...). Szesnaście tras podzielono na kilka scenerii (np. MGS-owe, w której notabene przygrywa znana standardowa melodyjka). Są one wykonane, o co najważniejsze - długie, pełne różnej maści uprzykszających, winkli, nitrosów i bodajże, latać krzyżak ma pełno roboty. Standardowo wyżej uprzyjemnią power-upy, którymi można np. zamienić wszystkich w świnia (motyw z PARIODIOUSa), porazić prądem itp. Jest również sklep, w którym za zebrane podczas jazdy pieniążki możemy kupować i konfigurować power-upy. Do wyboru jest 8 trybów gry: Krazy GP (czyli taki Championship), Time Attack, Free Run, Mini Battle (zabawa w "gonionego" na aranie albo inne wariacje) oraz Ve (Multiplayer w 3 trybach rozgrywki). Niestety, o tle nintendowski SMC był idealnie "wyważony" (robota Miyamoto), tak KRAZY RACERS jest zbyt prosty, aby na samym końcu zadać dla odmiany niezłego kilna (na jednej trasie w licencji). Tym sposobem grę łyknąłem w jeden wieczór i poczułem się jakbym dopiero co spróbował pysznego placka, a resztę zeżarł mi kulawy pies. W pamięci została tylko zadbałość... Zawiodłem się również srogo, gdy zauważyłem, że jedna kopia gry nie wystarcza do gry w trybie Multiplayer. Gra fajowa, ale ocena taka a nie inna... Sorry, no [illegible] Sciorda.

GAME BOY ADVANCE WERDYKT WYŚCIGI STYCZNIA

7 7 9

zżyma z SNK grywalna ć za kretka tylko 2 graczy

KRYTERIA

7+

Pita

Zgodnie z tym, co plaszczyzny przed miesiącem w relacji, zamieszczamy kilka zapowiedzi uzupełniających tamten raport. Poza tym wszystkie kupa nowych rzeczy.

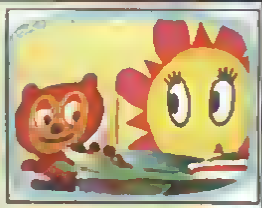
CO NOWEGO?

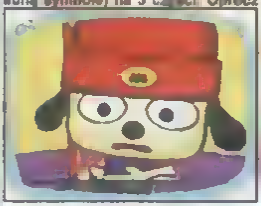
"Cieniarz" się rozkręca i skonie zady na PS2!

PARAPPA THE RAPPER 2

PS2

Z góry uprzedzam - nie narzekajcie na shoty, bo innych nie ma. PARAPPA THE RAPPER okazała się grą trafioną w dziesiątkę, która zaskoczyła dwczesnych posiadaczy PlayStation (i nie tylko ich). Niekonwencjonalna podejście do tematu (oprawa i system rozgrywki) dało jej twórcy i wydawcy kokosy. Nie wdając się w zawiłości dotyczące fabuły (w skrócie jednak istotnej dla przebiegu zabawy), spieszę donieść, iż system egzekwowania poszczególnych słów (znów czysty rap, a jakże!) znany z "jedynki" zostanie ostro dopasiony, co z pewnością wpłynie pozytywnie na doznania, z drugiej jednak strony - z pewnością będzie stanowić o wysokim stopniu trudności. Otóż, przede wszystkim, jeśli dobrze wywnioskowałem z mat. prasowych, spory nacisk zostanie położony na timing (dokładne wyklepanie ciosu w przycisk), zaś kara za nieodpowiednie klepanie w buttony ograniczy się nie tylko do "utraty jakości" nagrania (malejący obraz, mucha jak na magnecie, w którym właśnie wyświadają baterie;), ale i rozjechania się ścieżki (po której suną symbole) na 3 części. Oprócz tego, wydawca (SONY) podkreśla, iż zaliczanie sekwencji pojawiających się kibicy będzie wymagać większej koncentracji i zdolności manualnych (trudne patterny). Cóż tu dużo gadać - większych zmian nie będzie, ale to i lepiej.





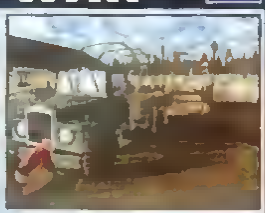
Podchodząc obiektywnie do planów wydania sequela (UM JAMMER LAMMY (PSX) nie uznaję za pełnowartościowy sequel!) PARAPPY dedukuję, iż nie będzie to hit, jak za dawnych czasów (w dobie DRUMMANII, KEYBOARDMANII i innych -MANII ciężko się wybić). Poza tym - szkoda, że "dwójka" nie doczekała się edycji na konsolę PSX (czy grafika została odpowiednio dopasiona? Ciężko orzec, ale raczej trza się przygotować na oldschoolowy styl w wysokiej rozdzielce) .. Tak czy inaczej, grą powinna zostać wydana w Japonii wraz z "końcem wakacji". Stany powinny ją dostać na tegoroczną Gwiazdkę, a Europa - na razie w tym temacie nic nie wiadomo (czyli standardzik). SONY nie podało informacji na temat ew. zaimplementowania trybów multiplayerowych, ale jestem niemal w 100% pewien, iż takowe pojawią się w finalnej wersji. Wielką zagadką jest także ścieżka dźwiękowa, jaka znajdzie się w grze. [hiv]

Ucieczka z więzienia - to właśnie to, co każdy facet lubił. Jeah!

PRISONER OF WAR

PS2

Wojna, żołnierze, jeńcy... Stop! Czy zastanawialiście się kiedykolwiek, jak wygląda życie w obozach jenieckich? Za sprawą firm CODEMASTERS oraz WIDE GAMES będziemy mogli tego doświadczyć (w pewnym sensie) (H na szczęście...). "Fabuła" (a raczej cel gry) jest prosta, ale jakże oryginalna - cofamy się do roku 1941 (okres II wojny światowej), aby jako więzień wojenny (4 postacie) wydostać się ze wspomnianego obozu (dla każdej postaci inny - Salonika, Stalag Luft I, Stalag Luft III oraz Colditz Castle (Mr.S: wow! Pamiętacie ESCAPE FROM COLDITZ na Amidze?)). Co do "bohaterów" - do wyboru będzie Amerykanin, Anglik, Holender oraz Francuz (a gdzie wspaniali Polacy?:), każdy z nieco inną "historią", specyficznymi zdolnościami oraz słabościami. Będzie trza zatem korzystać ze swoich dodatkowych atrybutów oraz przekonywać kompanów do pomocy w ucieczce (np. wygrywając różne mini gierki lub po prostu rozmawiając). By w końcu tę zrealizować.



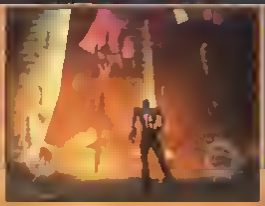
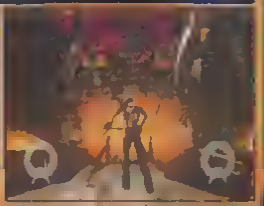
Jednak, co jest najbardziej interesujące, gierka nie będzie typową "strzelanką", której towarzyszą wybuchy, masa przeciwników itp., jeno przygodówką posiadającą ostatnio bardzo lubiany element - "skradanie się" (vide TENCHU czy MGS). Liczyć się będzie zatem planowanie, strategia działania, współpraca z innymi oraz umiejętność obchodzenia się "po cichaczu". Na powodzenie akcji duży wpływ będą mieć warunki atmosferyczne: np. padający śnieg obniży liczbę patroli, a pole widzenia strażników zostanie ograniczone, co pozwoli będzie dużo swobodniej buszować po obozie (także w nocy). Równie ważną rolę odegra "gra cieni". (...) Znając "Mistrzów Kodu" - nie można spodziewać się graficznych fajerwerków, co zresztą można zaobserwować na shotach - małe liczba poligonów wpakowanych w postacie ("kanciaste" są jak klata Sylerwa), otoczenie oraz kiepskie tekstury. Animacja jest również drętwa, ale luzik - twórcy mają jeszcze czas. Tak czy owak, będziemy musieli zaczekać do końca bieżącego roku, bo wtedy właśnie gra PRISONERS OF WAR (tytuł roboczy) zostanie wydana (możliwe również warsja na Xboxa). Jeśli autorzy czegoś nie spartolą, może okazać się "cichym" hitem, na co liczę (nie sama grafa "zdobi" grę - vide THE BOUNCER). [pLaYmAn]

Raziel będzie miał solidną konkurencję... i dobrze

SHADOW MAN: SECOND COMING

PS2

Oj! Na PS2 szykuje się niezła gromadka wesołych ludków - do płaczących diabłów, upadłych wampirów i nawiedzonych pielęgniarek dołącza właśnie wielki zły i nadgnity Cień-as, czyli Mike LeRoy w roli istoty egzystującej na granicy świata żywych i umarłych. Tak - ACCLAIM szykuje kontynuację swojego mrocznego SHADOW MAN. Tym razem przyjdzie nam zwiedzić obszary, które developer charakteryzuje jako "przykryta mgłą Wielka Brytania, Irak, bagnista Luizjana, Irlandia, czy wreszcie zaśnieżona Rosja". Co ciekawe, na terenach tej ostatniej przyjdzie Ci walczyć z wiedźmą o wdzięcznie brzmiącej kwywie Dabajeja-ji! Huh, wierz mi jednak, że spotkanie to niewiele będzie miało wspólnego z bajką na dobranoc. Z nowych postaci warto też wymienić kolekcję na wózku inwalidzkim, który w dłoniach dzierży dwa obrzyny, skutecznie wspierając Cię ich siłą ognia - to Decon, Twój nowy pomocnik. O ile jednak pierwsza część gry (w wersji na PSX a!) nie zachwycała oprawą, o tyle SHADOW MAN 2 ma wyciągnąć z nowego Playa co się da! Przede wszystkim wszelkie modele postaci estro doładowano w polygony, a także postarano się o przeróżne efekty świetlne, towarzyszące zarówno rzucaniu czarów, jak i transformacji LeRoya w Pana Cieni (określenie "Człowiek-Cień" bardziej kojarzy mi się ze zdeshlym wymoczkiem niż z czarnym i d[illegible] "madafaka"). Efektu końcowego możemy się spodziewać już pod koniec bieżących wakacji! [myq]

PRZEGLĄD OCEN INTERNETOWYCH

przy płotkach

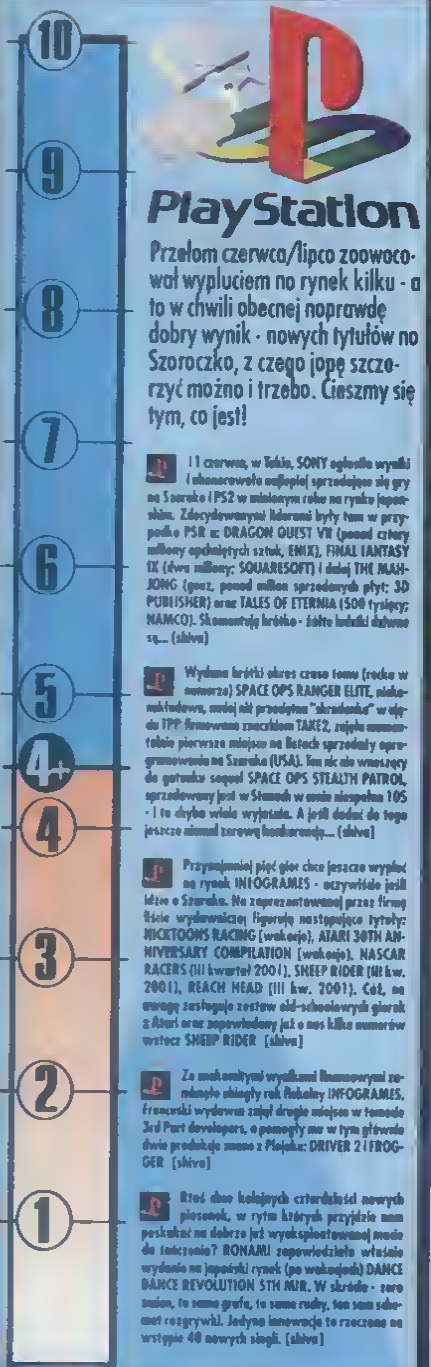
NAZWA GRY	PLATFORMA	OCENA: www.GameSpot.com	www.VideoGames.com	www.Ign.com	PSX EXTREME
ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE	PS2	8,0	8,0	-	8+
BATMAN: GOTHAM CITY RACER	PS2	-	1,0	-	2-
BLAST LACROSSE	PS2	-	8,0	8,1	3-
CRAZY FURY CHAMPIONSHIP RACING	PS2	6,7	7,0	8,0	6+
CONFIDENTIAL MISSION	PC	7,0	7,0	8,0	8
COOL BOARDERS 2001	PS2	7,0	7,0	7,0	8-
CRAZY TAXI	PS2	7,0	8,0	7,1	8
CRAZY TAXI 2	PC	8,0	8,0	8,0	8
DAVE MIRRA: MAXIMUM REMIX	PS2	8,0	7,0	8,0	8
EIGHTEEN WHEELER	PC	8,0	8,0	7,0	8+
EXHIBITION OF SPEED	PC	-	7,0	-	7
FVR FIGHTERS: VIGOR'S REVENGE	PS2	7,0	7,0	8,0	7+
GAUNTLET: DARK LEGACY	PS2	8,0	8,0	8,7	8
HEROES OF MIGHT AND MAGIC: QUEST	PS2	8,0	8,0	7,7	8
KISS PINBALL	PS2	1,0	-	3,0	2
KLONOA 2: LUNATEA'S VEIL	PS2	-	7,0	-	7
MAT HOFFMAN'S PRO BMX	PS2	7,0	7,0	7,0	8+
MTV MUSIC GENERATOR 2	PS2	7,0	7,0	3,0	-
RED FACTION	PS2	8,0	8,0	8,1	8
RUMBLE RACING	PS2	8,0	3,0	3,0	5
SKY ODYSSEY	PS2	8,0	8,0	8,0	7
SPIDER-MAN	PC	7,0	7,0	8,0	8
STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING	PS2	8,0	8,0	7,0	8-
THE ADVENTURES OF COOKIE AND CREAM	PS2	8,1	8,1	7,0	8+
THE LAMB BEFORE TIME	PS2	-	8,0	-	3
TOKYO XTREME RACER 2	PS2	7,0	8,0	3,0	7-
TOKYO XTREME RACER 2	PC	7,0	8,0	8,0	8+
WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC	PS2	3,0	3,0	8,0	5
WILD WARJETZ	PS2	-	-	8,0	3
WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES	PS2	3,0	-	8,0	7+
WORMS WORLD PARTY	PC	3,0	8,0	8,0	8-
ZONE OF ENDERS (2.0.E)	PS2	7,0	8,0	7,0	8+

W wersji PAL pojawiły się ostatnie:
PS2: ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT, MDK 2 ARMAGEDDON, RED FACTION, RING OF RED, GAUNTLET DARK LEGACY. Lada dzień pojawią się: ONIMUSHA, WARLGRAD oraz GRAN TURISMO 3 !!!
DC: IRON ACES

Wypełniony sobie pewną sprawę znanowcy skądi biorą się takie a nie inne oceny w "konsolometrach" (np. GameCube zalicza takie dołki). Według naszego założenia, oceny te mają odzwierciedlać "przydatność" i atrakcyjność danej platformy. Superlatywy się przede wszystkim ilością zapowiedzi oraz jakością i ilością gier WYDANYCH o danym miesiącu. Bierzemy pod uwagę również wszelkie informacje dotyczące rynku oraz konsol oraz nasze odczucia. Nie dawno się zatem, że platformy których nie ma jeszcze na rynku (Xbox, GC) nie osiągną wyników na poziomie konsol istniejących.

DO WSZYSTKICH UŻYTKOWNIK[illegible] KO[illegible]SOL
SONY
Playstation
KONIEC KŁOPOTÓW
Tak! [illegible]koniec kłopotów z gra[illegible]
Oferujemy rewelacyjny MULTISYSTEM
Będziesz mógł kupować oryginalne gry [illegible]
ukazują się szybciej niż ich [illegible] odpowi[illegible]
SZYBSZE Uzyskasz kolor z płyt NTSC na [illegible]woim telewizorze w systemie PAL przez AUD[illegible]V DE
Multisystem można zainstalować we wszystkich modelach konsoli 1002 5501
[illegible] Ostatni
[illegible]NCJI
Prowadzimy serwis konsol w pełnym [illegible]ru
lasery wymieniamy czytniki napr[illegible]ką
SPRZEDAŻ MULTISYSTEMU [illegible]
[illegible]T-DETAL 15 zł [illegible]+22 [illegible]V
SERWIS Tel./fax (058) 301-68-90
Ul. Targ Drzewny 2/14, 80-886 GDAŃSK
INTERNET: www.unirad.com

konsolo-METR



Przełom czerwca/lipca zaowocował wypluciem na rynek kilku - a to w chwili obecnej naprawdę dobry wynik - nowych tytułów na Szoroczko, z czego jopę szczorzyć można i trzebo. Cieszmy się tym, co jest!

11 czerwca, w Tokio, SONY ogłosiło wyniki i okazało się, że najlepiej sprzedającą się grą na Szoraka i PS2 w miniony rok na rynku japońskim. Zdecydowanymi liderami były tam w przypadku PSR w: DRAGON QUEST VR (ponad cztery miliony opchniętych sztuk, ENIX), FINAL FANTASY IX (dwa miliony; SQUARESOFT) i dalej THE MAHJONG (gość, ponad milion sprzedanych płyt; 3D PUBLISHER) oraz TALES OF ETERNIA (500 tysięcy; NAMCO). Skomentuję krótko - żółte ludziki dalsze są... [shiva]

Wydaje krótki okres czasu temu (rocka w numerze) SPACE OPS RANGER ELITE, niskonakładowy, zresztą nie przeszkodziło "skradziono" w ujściu TPP firmowemu znaczkowi TAKE2, zajęło momentalnie pierwsze miejsce na listach sprzedaży oprogramowania na Szoraka (USA). Tam nic nie wnoszący do gatunku sequel SPACE OPS STEALTH PATROL, sprzedawany jest w Stanach w ilości niespełna 10S - i to chyba wiele wyjaśnia. A jeśli dodać do tego jeszcze słomiany zarzewi hankarunejo... [shiva]

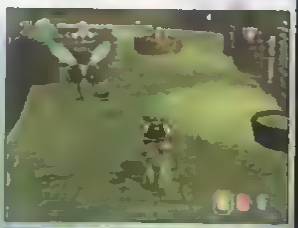
Przymierzający pięć gier chce jeszcze wypluć na rynek INFOGRAMES - oczywiście jeśli idzie o Szoraka. Na zaprezentowanej przez firmę liście wydawniczej figurują następujące tytuły: NICKTOONS RACING (wakacje), ATARI 30TH ANNIVERSARY COMPILATION (wakacje), NASCAR RACERS (III kwartał 2001), SHEEP RIDER (III kw. 2001), REACH HEAD (III kw. 2001). Cóż, na uwagę zasługuje zestaw old-schoolowych gierek z Atari oraz zapowiadany już o nas kilka numerów wstecz SHEEP RIDER. [shiva]

Za mało emitowani wydawcy Romanowymi zeszłego roku Rokubey INFOGRAMES, francuski wydawca zajął drugie miejsce w tomasie 3rd Part developers, o pomogły mu w tym głównie dwie produkcje znane z Polski: DRIVER 2 i FROGGER. [shiva]

Ktoś chce kolejnych czterdziestki nowych piosenek, w rytm których przyjdzie nam poskakać na dobrze już wyeksploatowanej macie do tańczenia? KONAMI zapowiedziało właśnie wydanie na japoński rynek (po wakacjach) DANCE DANCE REVOLUTION 5TH MIX. W skrócie - zero zmian, to samo grafa, to same ruchy, ten sam schemat rozgrywki. Jedyne innowacje to rzeczone 40 nowych singli. [shiva]

Zielony płaz w 3D - podejście drugie

FROGGER: THE GREAT QUEST



FROGGER towarzyszy Graczom od zarania dziejów. Po średnio udanym FROGGER 2: SWAMPY'S REVENGE (3D/isometria) na PSX, tym razem Czarnula dostanie przygody żaby - w pełnym 3D. Standardowo już, Frogger będzie się starać uratować księżniczkę, przemierzając bagna, pieczary, rwące potoki i wysypiska śmieci), aby "nie dać się" silnym drzemiącym w naturze i pomysłowości ujeżdżonych programistów (ok. 20 poziomów). Jak zapowiada developer (KONAMI), tym razem gra nie będzie zwykłą, lekką platformówką, lecz solidną grą przygodową, w której trza będzie ruszać pacyną na prawo i lewo, bowiem spory nacisk kładziony jest na zagadki logiczne własnie (fachowo puzzle.). Gra wzorowana ma być na takich hitach, jak m.in. ubisoftowy RAYMAN 2 (spory świat + pokaźny garnitur dostępnych umiejętności i związane z tym zadyma pływanie, skakanie, bicie, kopanie i pluse, wspinanie i wykorzystywanie znajdowanych gadżetów). Co ciekawe, dzięki znajdowanym pierdołom, Frogger będzie skrupulatnie podnosić swoje umiejętności, takie jak prędkość czy ekoczność (olimpiada?). Aby odkrywać wszelkie sekretne lokacje i pierdoły, trza będzie "wchodzić w interakcję" (czyli, mówiąc wprost, gadać) z postaciami pałętającymi się po lokacjach (tych ma być ok. 80). Jak dla mnie, dobrze wróży przecież mówiący o fakcie zaimplementowania mini gier w tym m.in. pocinanie na różnych wehikułach. Jak donoszą szpiedzy zaprezentowana podczas tegorocznej edycji E3 wersja FROGGER: THE GREAT GUEST nie zachwycała wykonaniem (mało połygonów i klepska kolorystyka), na co level designer - Bryce Nakagawa - odparł, iż w finalnej wersji te mankamenty zostaną wyeliminowane. Cóż, na widok mgły (shoty) niece mnie trzęsie i mam nadzieję, że Nakagawa nie nażarł się szaleju. Cała reszta w rajcowności, bo te zapowiada się niecie. Z drugiej strony - chyba będzie bez większych rewolucji, wszak te utarte schematy, nic nowego. Gra ujrzy światło dzienne jeszcze w tym roku... [hiv]

Piguła... krótko i na temat

SONY zaanonsowała wypuszczenie na rynek nowej partii kontrolerów oraz kart pamięci przeznaczonych do współpracy z Szaraka.

Kosmi (a co za tym idzie - z PS One i PS2). W kwestiach technicznych niczym nie różnią się one od poprzedników - są przede wszystkim dostępne od teraz będzie kilka nowych wariantów kolorystycznych. Pady (cena 3300 jenów, czyli około 80 zeta) oraz Memcardy (1800 jenów; ok. 50 zł) dostępne mają być w japońskich sklepach od 23 lipca. W kwestii Stanów i Europy - cisza. [shiva]

Z ogromnym rozmachem promowana jest za oceanem ściąka WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES (rocka w poprzednim numerze). ACTIVISION poinformowała o przeznaczeniu grubo ponad miliona dolarów na kampanię reklamową tego tytułu, a spoty reklamowe pojawią się w telewizji, radiu, a także na plakatach (i w prasie branżowej). Super, tylko ale bajki były przeznaczyć tan kwotę na dokończenie tej naprawdę interesującej i wypluć na rynek trochę "nas obszedł się" gry? [shiva]

ACTIVISION poinformowała pod koniec czerwca, że podpisana została umowa z dobrze znanym narratorem, Stanem Lee, kolorowym nikimi od zawsze z serią SPIDER-MAN. Podobnie zatem jak w pierwszej części, także i w najnowszej - SPIDER-MAN 2 ENTER: ELECTRO (premiera jesienią) - usłyszymy podczas gry głos Lee. Poza tym, "wokale" głównych przeciwników zastąpa "hirosa" zabrzmią jak w oryginale (krzyżówki) - np. w postać Electro wcieli się Bradley Baker. [shiva]

Ktoś chce kolejnych czterdziestki nowych piosenek, w rytm których przyjdzie nam poskakać na dobrze już wyeksploatowanej macie do tańczenia? KONAMI zapowiedziało właśnie wydanie na japoński rynek (po wakacjach) DANCE DANCE REVOLUTION 5TH MIX. W skrócie - zero zmian, to samo grafa, to same ruchy, ten sam schemat rozgrywki. Jedyne innowacje to rzeczone 40 nowych singli. [shiva]

Pita

Trzy deski na X-a

Wesołych wakacji życzy Wam Selera

Trzy nowe gry o bardzo podobnej tematyce szykuje na Xboxa francuski INFOGRAMES. Wszystkie podwiązane są "deseczce", aczkolwiek wyłamie w różnych jej odmianach. Pierwszą produkcją spod znaku TRANSWORLD jest SKATEBOARDING - jak sam tytuł wskazuje, symulator deskorolki, mający stać się realnym (tak przynajmniej twierdzi producent) zagrożeniem dla THPS3 oraz THPS2X. Z rzeszy oczekiwanych warto odnotować fakt, że wszystkie dostępne w grze lokacje mają być odwzorowane na podstawie istniejących odpowiedników i pozostawiony w takich miastach, jak Barcelona, Rio, Vancouver, Londyn, Nowy Jork czy Los Angeles. Podobnie jak w wspomnianej, trasach zagości TONY ego, tak i ta zaimplementowany zostanie rush uliczny, a miasta ponieć mają życiem (pieszące samochody itd.). W sumie ma być 15 skate-parków i kilkunastu rzeczywistych skaterów - są licencje m.in. Briana Andersona, Bobo Burnquista i Kenny'ego Hughesa. Premiera w I kwartale 2002 roku. Drugim produktem będzie TRANSWORLD SNOWBOARDING - deseczka w wydaniu zimowym, powstająca dokładnie na tym samym engine'u co "deskorolka", ale tworzona przez zupełnie innego developera. Na shotach i pierwszych filmach gra wygląda pozytywnie, choć bez rewelacji - niemia rozdzielczość tekstur, brak dorysowującego się krajobrazu i bardzo szybka, dynamiczna akcja. Produkt ów zaoferować ma kilka trybów zabawy i Multiplayer na czterech Graczy. Jednak - nie czarujmy się - do nowego SSX'a sporo mu brakuje. Premiera wstępnie ustalona została na końcówkę roku, podobnie zresztą jak trzeciego i ostatniego już tytułu z serii TRANSWORLD, którym ma być surfing - zdecydowanie najsłabszy i najmniej rajcujący spośród wymienionej trójki. TRANSWORLD SURF z góry odrzuca mocno przeciętną grafiką (stosunkowo biedne odwzorowanie wody) i klopkim systemem wykonywania trików, a przynajmniej tak to wygląda obecnie na pierwszych zdjęciach wideo. [shiva]

Posiadacze PS2 mają fart

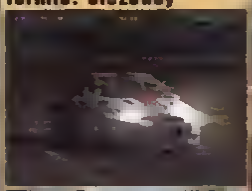
GUILTY GEAR X

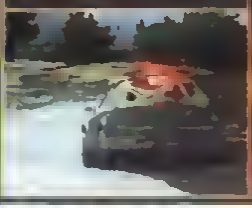
Wreszcie startują dwuwymiarowe mordobicia na PS2 - i to jakie! Drugim, po CAPCOM VS SNK 2, soczystym kąskiem, który strawiony zostanie w bebechach czarnucha będzie wyplerdziny GUILTY GEAR X, w którego to od pewnego czasu zagrywują się posiadacze DeCeków. GGX - najbardziej rasowy i rozbudowany 2D fighter (nie licząc VIRTUA FIGHTER na MEGADRIVE, ehe- [illegible] w jaki jest [illegible] (przeczytaj recenzję w PE#43 i wszystko jasne). Developer - ARC SYSTEM WORKS musiał ostro przycisnąć, bowiem według naocznych świadków gra nie ustępuje w niczym pierwowzorowi: ostra grafa, płynna animacja i ta sama prędkość gry. Tak więc maruderzy, którzy od pewnego czasu zacierają łapska pewni, że grafika 2D jest piętą achillesową PS2, zamilkną już niedługo, bowiem gra jest na ukończeniu i pojawi się w październiku w jankeskich supermarketach.). [kujot]

KALEJDOSKOP

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2001

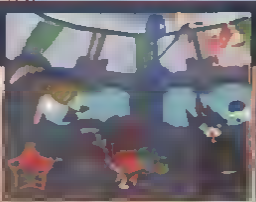
Wydawca: Sony
Termin: niezbadany





Krwiożercza Barbie z rozdmuchaną fryzurą!

STRETCH PANIC

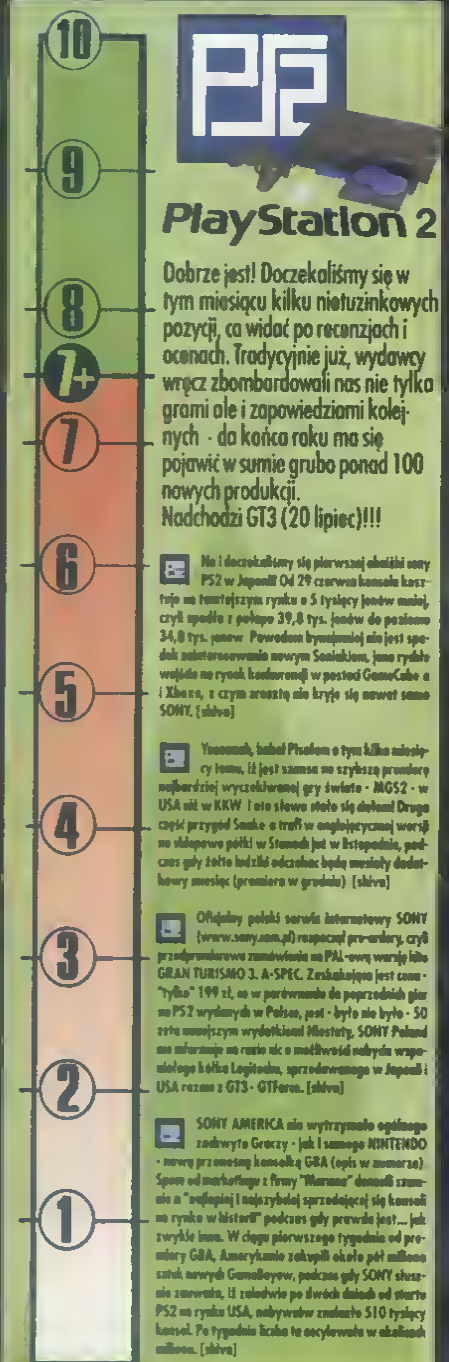


Linda jest jedną z trzynaściorga rodzeństwa (same baby!). Pech chciał, iż wszystkie jej siostry zostały opętane przez demony, w dodatku zamienione we wściekłe laliki. Lindzie udało się uniknąć nawiedzenia tylko i wyłącznie dzięki faktowi, iż mający ją napastować demon był na tyle głupi, że całą swoją uwagę skupił na jej szalu (!!!). Wykorzystując właściwości "opętanego szala", Linda musi uratować rodzeństwo... Tak oto wygląda fabuła gry STRETCH PANIC na PS2, za którą stoi team TREASURE - nie mo co, debilna ta maksa. Nie mniej debilna wydaje się rozgrywka przemierzając krainy Linda będzie rzucać w przeciwników kamerami, ciskać nimi o glebę i w ogóle [illegible] im ryje.

W sumie nie za wiele wiadomo nt. STRETCH PANIC, oprócz tego, iż będzie grą akcji! Jak na mój gust, już zalatuje małym skandalem, bowiem debilny kilmst nie wróży nic dobrego. Skoro np. jedna z opętanych sióstr, wzorowana na Barbie wściekłą na swoją fryzurę, ma się transformować w ogromną jaszczurkę i atakować z wielką zaciekłością - je się wypisuję z tej imprezy i sikam na takie patenty. Grafika - kapowata (przy tym niezwykle sterylna i plastikowa), tematyka - co najmniej zastanawiająca. Gra powinna ukazać się w Stanach na początku 02 (wydawca CONSPIRACY ENTERTAINMENT) i szczerze mówiąc - już się boję... bo kwas zapowiada się niezły. Czekam jednak na niezbite dowody. [hiv]

Pila

konsolo-METR



Dobrze jest! Doczekaliśmy się w tym miesiącu kilku nietuzinkowych pozycji, co widać po recenzjach i ocenach. Tradycyjnie już, wydawcy wręcz zbombardowali nas nie tylko grami ale i zapowiedziami kolejnych - do końca roku ma się pojawić w sumie grubo ponad 100 nowych produkcji. Nadchodzi GT3 (20 lipiec)!!!

Na i doczekaliśmy się pierwszej obniżki ceny PS2 w Japonii! Od 29 czerwca konsola kosztuje na tamtejszym rynku o 5 tysięcy jenów mniej, czyli spadła z pułapu 39,8 tys. jenów do poziomu 34,8 tys. jenów. Powodem tymczasowej obniżki jest spodek zainteresowania nowym Sonicklem, jaki rychło wejdzie na rynek konkurencji w postaci GameCube a i Xboxa, z czym zresztą nie kryje się nawet sama SONY. [shiva]

Yeeeeeah, kolejne Piratom o tym kilka miesięcy temu, iż jest zamiar na szybszą premierę najbardziej wyczekiwanej gry świata - MGS2 - w USA niż w KKW i oto słowo stało się ciałem! Druga część przygód Snake a trafi w ostatecznej wersji na sklepowe półki w Stanach już w listopadzie, podczas gdy żółte ludzie odczekać będą musieli dodatkowy miesiąc (premiera w grudniu). [shiva]

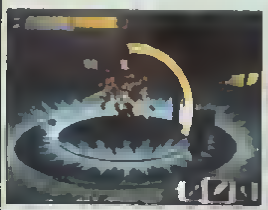
Oficjalny polski serwis internetowy SONY (www.sony.com.pl) rozpoczął prowadzenie, czyli przedpremierowe zamówienia na PAL-ową wersję hita GRAN TURISMO 3: A-SPEC. Zaskakująca jest cena - "tylko" 199 zł, co w porównaniu do poprzednich gier na PS2 wydanych w Polsce, jest - było nie było - 50 zeta mniejszym wydatkiem! Niestety, SONY Poland nie informuje na razie nic o możliwości nabycia wspomnianego kółka Logitecha, sprzedawanego w Japonii i USA razem z GT3 - GTForce. [shiva]

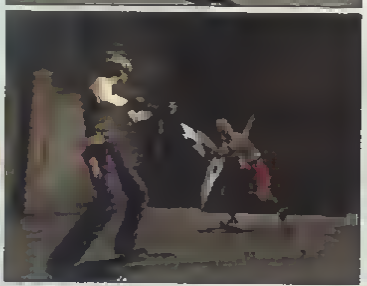
SONY AMERICA nie wytrzymało ogólnego zachwytu Grecy - jak i samego NINTENDO - nową przenośną konsolką GBA (opis w numerze). Spore od marketingu z firmy "Warsaw" donosi szumnie o "najlepiej i najszybciej sprzedającej się konsoli na rynku w historii" podczas gdy prawda jest... jak zwykle inna. W ciągu pierwszego tygodnia od premiery GBA, Amerykanie zakupili około pół miliona sztuk nowych GameBoyów, podczas gdy SONY słusznie zauważa, iż zaledwie po dwóch dniach od startu PS2 na rynku USA, nabywców znalazło 510 tysięcy konsol. Po tygodniu liczba ta oscylowała w okolicach miliona. [shiva]

Na razie wygląda to średnio na jeża

EVE OF EXCTINCTION

Ho-ho-ho! Ileż to już czasu minęło, od kiedy SEGOS uraczyło nas prawdziwie dobrą, wciągającą grą? Dużo, bardzo dużo... Odbiło się to echem na kondycji finansowej firmy (straty notują ogromne), ale w pocie czoła chłopaki próbują coś tam zmienić na plus - i jednym z tych plusów ma być właśnie EVE OF EXTINCTION. Gra jest trochę podobna do wydanej jakiś czas temu ONI - wprawdzie nie ma tu nawiązań do mangi, czy innych japońskich pierdółek, ale w temacie wykonania i sposobu rozgrywki dosuszać się można kilku analogii. Sterować przyjdzie nam chłopidem, niejakim Jrahem Callowayem, który wskutek wielu genetycznych modyfikacji posiadł różnego rodzaju specjalne zdolności, a i dostępna u niego broń klasyfikuje się w pojęciu "nieprzeciętna". Przeciwników zwalczać przyjdzie więc głównie za pomocą różnego rodzaju "industrialnych" broni (z lega, co zczelem na filmach widzę, główną rolę odgrywają futurystyczne "miecze" - patrz shoty), przy czym nie obejdzie się też bez wielu jednojednowe z użyciem zdalnych zabawek - ot, robi nam się wtedy klasycznie, chodzona nawalanka. W praktyce wygląda to nawet nieźle, ale też trudno dopatrzyć się jakichkolwiek innowacji i nie sądzę, by EOE odegrało jakąś większą rolę na rynku. Zwłaszcza że termin jej wydania (końcówka 2001) pokryje się z wypłutem na rynek wielu innych, znacznie bardziej ciekawie zapowiadających się pozycji. No i grafa mało powiedzieć przeciętna - elementów otoczenia jak na lekarstwo, przeciwnicy wyglądają dziwnie kiedy (tekstury), a i rozdziałka do najwyższych nie należy. Małym promykiem nadziei może być natomiast fakt, iż grę tworzy japoński developer YUKES (odpowiedzialny m.in. za WWF SMACKDOWN), co - mimo wszystko - otwarza szansę na solidny kawałek softu... [shiva]



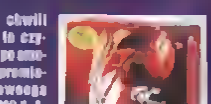


Piguła... krótko i na temat

Praca nad dziesiątą częścią serii FINAL FANTASY została zakończona! I gra - wbrew wcześniejszym planom - ukaże się w Japonii zgodnie z planem, 10 lipca. Nam pozostaje tylko czekać na wersję "ogólnie zrozumiałą"... [shiva]

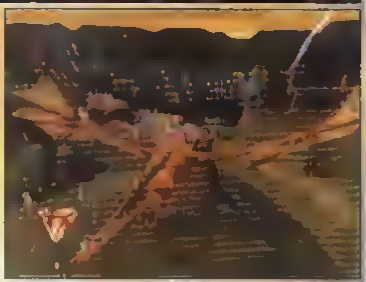
Znane są już szczegóły dotyczące premiery dysku twardego do PS2! Jak się okazuje, w Japonii sprzedawany będzie cały zestaw, o nazwie "PlayStation 2 HDD", składający się z: HaDo-ka 40GB, karty sieciowej oraz modemu 56kbps. Co więcej, SONY proponuje użytkownikom dwa rodzaje dysków - zewnętrzny, spełniający tylko do dwóch najnowszych modeli konsoli (SCPH-39000 i SCPH-39000), oraz wewnętrzny (wszystkie pozostałe modele). Cena tego pierwszego wyniesie ma 10 tys. jenów (ok. 520 zł), drugiego 10 tys. jenów (ok. 400 zł), zaś premiera pokryje się z wydaniem na rynek FINAL FANTASY X (które notabene ma już wyłączyć dobrodziejstwa związane z HDD) - czyli 10 lipca. [shiva]

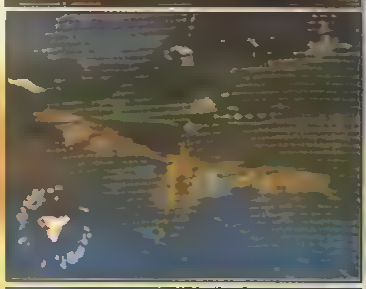
W chwili gdy to czytasz, jest już po amerykańskiej premierze cudownego GRAN TURISMO 3: A-SPEC (10 lipca; stari wersji PAL dzielić ma dni parę) - 20 lipca). Za oceanem, podobnie zresztą już w Japonii, oprócz normalnej wersji gry pojawi się w sprzedaży specjalny zestaw, składający się z konsoli PS2 (w standardowym wyposażeniu - pad, kable itd.) oraz właśnie GT3. Cena takiego pakietu wyniesie 330$, czyli około 20 zielonych monet, aż grzech zlecydować się na osobny zakup. Co cieszy jeszcze bardziej, jest wielce prawdopodobne, że także Europa otrzyma taki mega-pack zaraz na początku sierpnia. [shiva]



Panowie z 3DO płodzą kolejnego gniota?

DRAGON RAGE



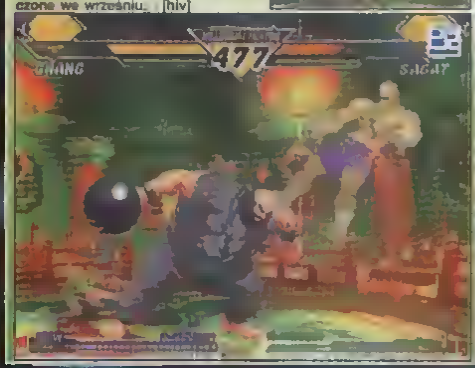


Pod koniec roku ukaże się nowa propozycja od firmy 3DO COMPANY (to ci od tragicznej serii ARMY MEN) na PS2 - DRAGON RAGE. W grze, pierwotnie nazwanej "Dragon Wars of Might and Magic" wcielimy się w smoka o imieniu Cael, który został zainfekowany przez orków jakimś świństwem - Zarnkim (powstałym z nienaruszonych jaj smoków), a naszym zadaniem będzie powstrzymać wspomnianych brzydali przed dalszym rozprzestrzenianiem świństwa. Autorzy, jak zapewniają, dadzą Graczom pełną swobodę ruchu (jakby kto nie zauważył na screenach - będziemy latać :), co ofkoz jest dużym plusem. Sądła podzielona zostanie na 16 misji, w każdej wykonywać będziemy kilka questów (np. zniszczenie plantacji Zarnkum czy odzyskanie jaszczów "swoich" jej smoków), przy okazji rozprawić się z przechwałkami (smoki, śmieszne itp.). A tych będziemy mogli wykończyć używając atak w dwóch kategoriach. Dragon Attacks (techniki fizyczne) i Rage Attacks (ataki związane z magią). Oprócz tego, w DRAGON RAGE zawrtych również zostanie kilka trybów multiplayerowych, m.in. Cooperative Campaign (czyli normalna gra, tyle że na dwóch Graczy, na Splicie), Co-operative (wyższy poziom trudności, trzeba dobrze rozplanować działania, Split) czy Dragon Duel (przeciwko sobie). Jak widać na screenach, postacie są wykonane przyzwoicie, a i świat nie epatuje pustką. Mam tylko zastrzeżenia do momentami narko rozmytego otoczenia (góry, ziemia...). Nic to, trza, jak zawsze, czekać. [pLaYmAn]

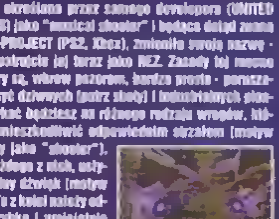
Śiakieś nowe mordowalenie 2D

CAPCOM VS SNK 2

Nareszcie CAPCOM ruszyło z pracami nad jatką 2D, szykowaną również z myślą o PS2. Jak wiadomo, tego typu gry są domeną maszyn arcade i DC, toteż micha powinna Ci się cieszyć już teraz. CAPCOM VS SNK 2 to ofkoz sequel dosekowego hitu, który w nowej wersji zyska nowe postacie [więcej znamy: 10 nowych postaci <w tym Yun, Heishiaru, Kyoosuke, Athena Asamiya, Maki, Eagle, Tizio, Joe Higashi i Dan Hibiki>, co daje imponujący wynik: 44 charaktery!], nowe style walki, ale i, co wydaje się być oczywiste, zostanie odpowiednio dopieszczona grafiszenie. Nie ma co ściemniać - wersja DC oczarowuje pięknymi tłami 3D, co w połączeniu z klasycznymi postaciami hulającymi na sprite'ach robi ogromne wrażenie. Zatem PS2 i DC uzyskają świetne tła w 3D, osiągające w detalu (nawiązujące do tych z MARVEL VS CAPCOM 2). Patrząc na pierwsze zdjęcia nie sposób nadążyć z ocieraniem śliny. Gra powinna ukazać się w salonach podczas tegorocznego lata, natomiast PS2 i DC zostaną nią uraczone we wrześniu. [hlv]



Niezwykle interesująco zapowiadająca się nowa gra SEGI, określana przez samego developera (UNITED GAME ARTISTS) jako "musical shooter" i będąca dotąd znana pod nazwą K-PROJECT (PS2, Xbox), zmieniła swoją nazwę - oficjalnie wystrzeliła jej teraz jako REZ. Zasady tej mocno wyluzowanej gry są, wbrew pozorom, bardzo proste - poruszając się po dosyć dziwnych (patrz słody) i kolorowych planszach, napotykać będziesz na różnego rodzaju wrogów, których należy unieszkodliwić odpowiednim strzałem (motyw klasyfikowany jako "shooter"). Po zabiciu każdego z nich, użyjemy specjalny dźwięk (motyw "musical"). To z kolei należy odpowiednio szybko i umiejętnie dlidlić w całe melodie, co by powstał jakiś utwór i dany poziom został zaliczony. Hah, grunt to dobry pomysł. [shiva]



Jest oficjalna data wydania ACE COMBAT 4 - w XXW gra ukaże na się na rynku zaraz na początku września. I wciąż nie wiadomo tylko, kiedy dokładnie otrzymają ją Graczo zza oceanu i Europy (pewno jest jednak, że przed końcem roku). [shiva]

Realizowany przez francuski oddział Sherman Productions film "Axis", tworzony wyłącznie w oparciu o technikę komputerową (akiony w stylu "Final Fantasy: The Spirit Within"?), doczeka się swojej adaptacji także w wydaniu elektronicznym. Już teraz zapowiedziano wydanie na rynek gry AXIS (na nowego Sonika), która potencjalnie zakwalifikowano jako rasową przygodówkę (z elementami akcji; całość w 3D). Premiera zarówno filmu, jak i gry, powinna zbiec się w czasie i mowa tu o - wariant optymistyczny - I kwartale 2002 roku. Aha, wydawcą i developerem AXIS na PS2 zostało samo NAMCO... [shiva]

Whoo-hoo! Gry traktujące o tematyce narkowania jak dotąd jeszcze nie miałem okazji "mgnąć" i powniekiem osób takich jak ja jest wiele. Tymczasem za sprawą nowej gry EVEBLUE, dane nam będzie zanurzyć się w morskich i oceanicznych głębinach bez potrzeby zakupu akwalungu oraz nowych kąpielówek. Gra owa teoretycznie jest przygodówką, ale główna jej istota polega na przeczesywaniu podwodnego świata całym odkrywaniu różnego rodzaju skarbów czy też zatopionych statków, w czym pomoże specjalny sonar. Element przygodowy polega z kolei na interakcji z poszczególnymi (głównie w portach), za sp odpowiednio wskazówki typu "gdzie szukać" pozyskasz. Oto pierwsze obrazki z gry, premiera najwcześniej jesienią. [shiva]

Dobą dwa rodzaje edycji DVD filmu "Final Fantasy: The Spirit Within" - pełnometrażowa Jun Akiz, jedna z producentów tego obrazu. Pierwsza - standardowa, to zwykły film, który Japończycy mogą już zobaczyć w kinach (USA i Europa wciąż czeka), z kolei druga wersja przeznaczona będzie tylko i wyłącznie do współpracy z PS2 i posiadać ma kilka dodatkowych, interaktywnych elementów. Chodzi to m.in. o możliwości zmiany pracy kamery w wybranych fragmentach i ocenach z filmu - kilka z nich zostanie bowiem "nakręconych" niejako od nowa, tak by odtwarzane później w szoku rzeczywistym pozwoliły na dokonywanie pewnych modyfikacji przez widza. Hah, brzmi skomplikowanie, ale powniekiem chodzi tylko o delikatne zmiany kąta kamery, za żadną rewolucją nie jest (ił: jest, gdyż takich edycji za swoją szansę...)... [shiva]

Nowa promocja w japońskiej sieci "restauracji (nowych niż wszystkie":) rozpocznie się w Japonii z dniem 19 lipca. Nazwa kampanii reklamowej brzmi >PlayStation comes to McDonald's< i polega na dołączaniu do każdego zakupionego zestawu dla dzieci (słynne "Happy Meal") specjalnej maskotki z postaciami z gier na konsolę SONY. Będą to m.in. Crash, Pofinguin i Spyro. [shiva]

Piła

konsolo-METR

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

Dreamcast...

Na i zaczął się wysyp parzących tytułów na DeCeka! Drugi SONIC i AITD4 mocno podbudują posiadaczy maszynek SEGI, a w obwodzie czeka kilka kolejnych, potencjalnych hitów. Bardzo bliska są już HEADHUNTER oraz SOLDIER OF FORTUNE, a i Bleemcast! z MGS-em nadchadzi!

Stało się, stało się... Piątego września tamte, że jeszcze nie na oficjalnego potwierdzenia, ale teraz wreszcie już wszystko - HALF-LIFE został zdjęty z listy wydawniczej SIERRY i nie ukaże się na "nasze". Hah, rzec spodziewał Gra była praktycznie ukończona, płytka-matka miała jechać do Hiszpanii pod koniec maja, tymczasem takie bety! Co wpłynęło na to, a nie inną decyzję firmy? Hm, kto, to ość by wiedzieć. Pozostaje się spodziewać, że Hi-Lo mocno skoczy się już wkrótce na... piracie. [shiva]

Drugie odsłonę serii PSX'a na Dreamcasta, zresztą wszystkim najlepiej jako Bleemcast!, ukaże się na amerykańskim rynku "lada moment". Trwają ostatnie prace i prawdopodobnie jeszcze na początku sierpnia dane nam będzie zagrać w ulepszoną wersję słynnego METAL GEAR SOLID właśnie na DeCeka. Czego na płytce, podobnie jak w przypadku GT2, w okolicach piątki S. [shiva]

Ostatnie pojawiło się wiele słów wśród posiadaczy DeCeków, czy po skasowaniu z list wydawniczych HALF-LIFE'a, ten sam los nie spotka czasem nie innej zachwalanego "zestera" FPP, jakim jest SOLDIER OF FORTUNE. No wszyt No szczyście nie takiego nie będzie mieć miejsca i SOF na stu procent zostaje pełni sklepowo - w Stanach już 24 lipca. [shiva]

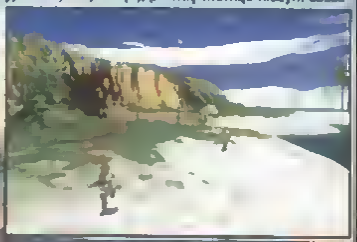
No 26 września ostatecznie premiery ostatniej gry na DeCeka szykowanej przez WOW ENTERTAINMENT (developer; splendali m.in. GET BASS FISHING) i będącej pozycją z dosyć ciekawego gatunku "love simulation" odmawiam. Hal Co to oznacza w praktyce? Szczerze mówiąc, do końca nie wiem, ale brzmi interesująco! Hah, zapomniałbym tytułu: CANDY STRIPE. [shiva]

Zanim m.in. z okazji gierki TOY COMMANDER developer NO CLICHE, przestał współpracować Dreamcastu i oficjalnie został zdjęty z listy deweloperów supportujących jeszcze ten system. Powód oczywisty - podobnie jak pozostałe większości 2nd/ 3rd Party developers. Firma nie widzi już szansa na zarobienie gotówki w tamtejszych DeCeka i skasowała wszystkie opracowywane do tej pory projekty. Do pinda pozostaje up. dobrze zapowiadające się AGARTHA. [shiva]

RTSów nigdy za mało...

CONFLICT ZONE

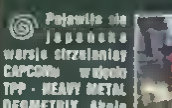
Co jak co, ale znalezienie dobrego RTS-a na Dreamcasta, mimo iż system ma już blisko dwa lata (Europa) na karku, do dziś graniczy z cudem - i raucić by tu coś tylko można o przysłowiowym szukaniu igły w stogu siana. Bat, najpierw i siano trzeba by znaleźć... Tymczasem UBI SOFT szykuje na końcówkę wakacji (dokładna data wydania: 15 sierpień) dosyć ciekawy tytuł poświęcony właśnie tematyce strategii czasu rzeczywistego - CONFLICT ZONE. Gierka pozwoli na wcielenie się, standardowo zresztą, w dwie strony konfliktu - dobrą i złą, przy czym do przebrnięcia całość ma po 16 misji dla każdej z nich. Co zwraca od razu uwagę, to w pełni trójwymiarowe środowisko - budynki, jednostki itd. Zerknijcie na shoty - całość wygląda naprawdę BARDZO atrakcyjnie i jeśli CZ chociaż w połowie wygląda tak dobrze, jak na znanych obrazkach, tak w temacie wykonania jest z czego japę cieszyć. Z kolei rozgrywka, pomimo zapewnień developera (francuski MATHEMATIQUES APPLIQUEES - geez), o tym jakoby wnosiła wiele oryginalności i świeżości w temacie RTS-ów (większy nacisk na taktykę, prowadzenie działań dyplomatycznych itp.), prawdę mówiąc niczym szczególnym się nie wyróżnia - ot, w akcji gierka wygląda jak innego tego typu produkcje, czyli: zbudуj bazę, zbieraj surowce, udoskonal bazę, wyprodukuj tony sprzętu i pokaźną armię żołnierzy, a następnie zmieć z powierzchni przeciwnika. Misje mają być zróżnicowane i głównie polegają na "rozwiązywaniu" różnego rodzaju konfliktów (przeważnie lokalnych, typu problemy etniczne, wojny domowe) w poszczególnych zakątkach świata i wiecie co? Sądząc po filmach, ukazujących ten tytuł w akcji, jestem baaardzo dużym optymistą co do jego jakości... Cieszy też, że zabrakło implementowany zostanie Multiplayer dla czterech Graczy (przez Net) i obsługa keyboardu oraz myszy. [shiva]

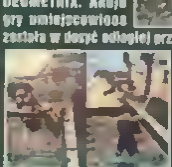


Piguła... krótko i na temat

Sonic i spółka w drużynie tenisowej? Czemu nie! W arcade owej tworzą na DC wcale niesatysfakcjonują, ale szansa na wydanie tej VIRTUA STRIKER 3 VERSION 2000, na właśnie możliwości już wraz z grupką doskonale znanych towarzyszy, m.in. Amy, Tailsem, Knucklesem czy Dr. Eggmanem, będzie się gdzie specjalny dodatek. Zerknijcie na shoty! [shiva]

Pojawiła się japońska wersja strzelaniny CAPCOMu w/gdzie TPP - HEAVY METAL GEOMETRIX. Akcja gry umiejscowiona została w dość odległej przyszłości, w XXIII wieku, a Ty wcielasz się w członka jednej z trzech drużyn (w sumie do wyboru czterdzieści postaci) walczących o kontrolę nad dwuczęściowym światem (no, prawie). Aczkolwiek, to co zwróciło uwagę w pierwszej kolejności, to tryb Multiplayer - można trzaskać się czterech na Spliet! W dodatku mamy tu fantastyczny tryb SPAWN: THE DEMON'S HAND) "daje radę" aż miło i trzeba wyraźnie zaznaczyć, że na tym poziomie jakościowym. Grafika nie tak rzeźkim momencie. Ale i ponarzekać można tylko na zbyt statyczną momentami kamerę - walki dobrze znane ze wspomnianego już SPAWN. Premiery pod koniec tego, ale pierwszych zdjęcia. [shiva]



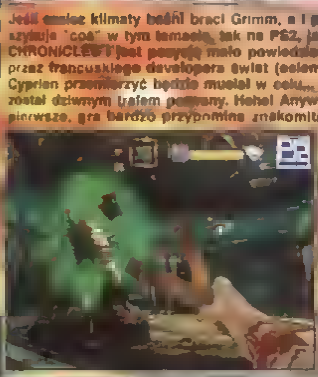


Są kolejne, niezłe obrazki z wyczekiwanej przez wszystkich posiadaczy DeCeków HEADHUNTER. Gra ciągnąca zalicza kolejne obrazy i nie wiadomo, czy uda się jej wrzucić na ry-

czyżby kopia Raymana i tyle?

EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES

Jeśli gmiot klimaty baśni braci Grimm, a i platformera dobrego wyczekujesz, zacieraj ręce - ekę UBI SOFT szykuje "coś" w tym temacie, tak na PS2, jak i na DreCeka. "Coś" nazywać się będzie EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES i jest pewnych mało powiedzieć "godnej uwagi". Do przemierzenia czeka na wygenerowany przez francuskiego developera świat (ekiem szczęścia: blisko 50 poziomów), który sympatyczny tytułowy Cyprien przemierzyć będzie musiał w celu... hmmm... powrotu na swoje urodzinowe przyjęcie, z którego to został dziwnym trafem porwany. Hehe! Anyway, oglądając ET:CC w akcji, daje się zauważyć dwie rzeczy. Po pierwsze, gra bardzo przypomina znakomitą RAYMAN 2 - analogii do drugiej części przygód tego świra zapodawę tu sporo (nawet sterowanie podobne), aczkolwiek odświeżany projekt bardziej skłania się ku przygodowe - więcej jest elementów typowych dla tego gatunku (sporo dialogów, 60 w pełni interaktywnych postaci i ponad 200 zagadek - prostych, bo prostych ale jednak). Po drugie ET:CC robi duuuuże wrażenie w kwestii wizualnej - gra w początkowej fazie robiona była na kreskówkę, by w ostatecznej formie przybrać kształt bardziej bajkowy, vide ostatnie screeny. Większych różnic pomiędzy wersjami PS2 i DC nie ma, a premiery powinny nastąpić równolegle - w okolicach połowy października. (shiva)



Bez rewolucji, ale w pięknym 2D stylu...

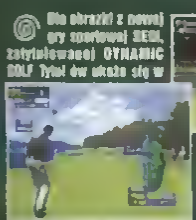
LAST BLADE 2: HEART OF THE SAMURAI

Na Dreamcaście na przestrzeni kilku najbliższych miesięcy powinno ukazać się nań jeszcze kilka tytułów z plakietką "Rządzą!", i wszystko wskazuje na to, iż LAST BLADE 2 taką plakietkę dostanie. DC i nawalanki 2D (m.in. MARVEL VS CAPCOM 2, GUILTY GEAR X i CAPCOM VS SNK) to klasa sama w sobie. Warto na wstępie wspomnieć o grafie - DC przerasta masę pięknych sprite'ów, szczególnie uroczo wyglądają zaś zawodnicy (cudownie animowani). Jeśli wciąż nie kumasz, pragnę Ci wyjaśnić, iż szarpać będziesz samurajami (16 zawodników), męcząc ich katany i inne zabawki co niemiara. Oczywiście gra będzie przesiąknięta japońskim humorem, co już mnie rozkutuje... System walki? Ano przed potyczką Grecz może wybrać pomiędzy kilkoma stylami (Power, Speed i EX, różne style oznaczają możliwość egzekwowania różnych stringów, 10+hitowych combosów i innych kosmosów.) Razy, słaby atak, mocny atak, kopniak i "wymuszacz" counterów. Będzie też można walić fireballami (uppercut strategy). Ogólnie rzecz biorąc, LAST BLADE 2 nie zapowiada się na grę przełomową, ale że 2D-DC-fani otrzymają solidny kawałek softu - co do tego nie mam wątpliwości. Gre zostania wydane w Japonii przez AGETEC (developer - SNK), co powinno nastąpić na przełomie lipca/sierpnia... (hiv)

nak przed końcem wakacji (eby!) - wiadoma natomiast, że konwersja na PS2 z całą pewnością będzie miała miejsce, i to możliwe że jeszcze przed końcem tego roku. (shiva)

Dla wszystkich posiadaczy DeCeków i PSO VERSION 2 - kod umożliwiający natychmiastowe otoczenie gry: 'crawling'. Do wpisania potrzebna jest oczywiście klawiatura, a wszystko dzięki wyjazdowi na tytułowym okręcie. Miłej zabawy. (shiva)

Szykowany od jesieni baseball WORLD SERIES BASEBALL 2K2 został pozbawiony obsługi urządzenia 'Broad Adapter' (umożliwia ono połączenie się przez Dreamcasta z internetem przy wykorzystaniu stałego łącza) i być może dzięki temu będzie tylko w oparciu o standardowe wyposażenie w konsoli modem, polubownie z kolegami czerwonymi z SEGA. Firma nie chciała, że chodziło o minimalizację kosztów związanych z produkcją tej gry... (shiva)



Dla obrazki z nowej gry sportowej SEGI, zatytułowanej DYNAMIC GOLF. Tytuł ów ukaże się w amerykańskich zakątkach świata jako VIRTUA GOLF (fajciotał), tymczasem posiadacze DeCeków w Japonii mają szansę ujrzeć ten sympatyczny golfik w wersji na domową konsolę zaraz po wakacjach. Info nieoficjalne. (shiva)

Dla za jeszcze pojawi się podczas trwających właśnie wakacji na Dreamcasta (Japon only): EL DORADO GATE VOL. 8, DERBY TSUKO 2, AIR, CANARIA, AERO DANCING, GET BASS 2, EVANGELION TYPING oraz MEMORIES OFF 2ND. Ku waszej uwadze polecam w szczególe tylko drugą część GET BASS, bo z resztą może być grywalnościowo... hmmm... różnie. (shiva)

Dla wszystkich fanów rzeczy dziwnych i niezrozumiałych, HITMAKER, developer gry SEGA GAGA (wydanej tylko w Japonii: "strategia" polegająca na kierowaniu przedsiębiorstwem SEGI w celu uzyskania dominacji na rynku gier wideo), wyda pod koniec lipca specjalną książkę 'Sega Gaga Perfect File', będącą swoistym przewodnikiem i poradnikiem zarazem do wspomnianej gry. Ale nie tylko - książka zawiera też m.in. historię firmy i odsłania część zupełnie najsłynniejszych addidasów dla niej pracujących (AMZ, AMT). (shiva)

Także i SEGA chce wejść szumnie na rynek gier przeznaczonych dla telefonów komórkowych. Pierwszym tytułem będzie platformer SONIC THE HEDGEHOG, w który Japończycy (bo o tym rynku mowa, tam są "troszeczkę" bardziej do przodu) szarpać będą mogli już lipcem. (shiva)

Będzie film sporty o grę CRAZY TAXI! Jak donosi jeden z dziennikarzy serwisu IGN, SEGA sprzedała prawa do tego tytułu firmie Donners Company. Brak jest jednak jakichkolwiek informacji nt. samego filmu, nie ustalono jeszcze nawet obsady przybliżonej daty rozpoczęcia zdjęć. (shiva)

Richard Donner, gość od public relations w amerykańskim oddziale CAPCOM, odpowiedział ostatnio na kilka pytań dotyczących przyszłości firmy w temacie nowych gier na DeCeka. Wiadomo już, że CAPCOM VS. SNK 2 ukaże się nie tylko w Japonii, ale i w USA (data premiery na zamiejscowym rynku dotąd nie ustalona). Bardzo małe szanse są z kolei na pojawienie się w anglojęzycznej wersji CAPCOM VS. SNK PRO i być może ostatnią produkcją będzie, nb. wspaniale się zapowiadająca, strzelanina HEAVY METAL GEOMATRIX (info + shoty w numerze). (shiva)

WOW! - chciałoby się krzyknąć. I chodzi mi tu tylko o rozwój developera, który razem z SEGA hoduje pomału prace nad następcą bieżącego SEGA BASS FISHING. Autorzy obiecują podkręcenie grafiki (jest wyraźnie lepiej!), dodanie kilkudziesięciu nowych zbiorników i zwiększenie ilości występujących w nich ryb. W sklepach gra powinna się pojawić 22 sierpnia. (shiva)

konsolo-METR

Troszeczkę dziwnie wyglądała sytuacja X-a w tym miesiącu - praktycznie cisza w temacie nowych zapowiedzi, minimalno była też ilość newsów kręcących się wokół konsoli. Ostatecznie potwierdzono datę premiery w Europie - 15 marca '02. No storcie dostępnych mo być minimum 18 gier

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

Microsoft oficjalnie potwierdził, że europejska premiera Xboxa odbędzie się zgodnie z planem i będzie miała miejsce na naszym kontynencie (równocześnie w prawie wszystkich krajach, w tym w Polsce) 15 marca 2002 roku. Brak jest szczegółów dotyczących chociby liczby launch titles (Gates potwierdził tylko, że będzie to minimum 17 gier!), ale wiadomo, że kampania promocyjna ruszy z wielkim rozmachem jeszcze w grudniu bieżącego roku. [shiva]

Koniec kłopotów z nazwą Xbox, do której prawa próbowała odzwonić w sądzie obywatelka firma z Florydy - Xbox Technologies (jako pierwsi opatentowali tę nazwę). Pod koniec czerwca Microsoft pokonawszy dopadł się z zadośćuczynieniem swojej firmy, po czym natychmiast jej w-ce prezydent, Robert Keahey, wydał następujące oświadczenie: "Sprawa była kłopotliwa dla obu stron i na szczęście udało się ją rozwiązać w sposób bezkonfliktowy (...)" Hehe! No pewnie, kilka milionów $ z kieszeni Billa rozwiązało każdy problem. [shiva]

Hah, oto dostępne, na razie niepotwierdzone (ale jest niemal pewne) produkcje, które wydawcy szykują w najbliższym czasie na Xboxa: COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE (15 luty 2002), LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2 (15 marzec 2002), HITMAN 2 (15 marzec 2002), WAVE RALLY (15 marzec 2002), SALT LAKE CITY 2002 (13 listopad 2001), THUNDERSTRIKE OPERATION PHOENIX (16 październik 2001). Skomentuję krótko: "o jeeee"... [shiva]

THQ zyskało prawa do serii Warhammer 40,000, z czego firma zamierza skrupulatnie skorzystać! I wydaje mi przestrzeni kilku najbliższych miesięcy przynajmniej jedną grę opartą z zakrytą licencję. W pierwszej kolejności powstanie skromniejsza wersja na X-a, później odpowiednio na PS2, GC, a nawet GBA. Tyle! jeszcze nie zostało ustalony, tym bardziej data premiery. [shiva]

Nad kolejnym nowym softem na Xboxa pracuje sam Microsoft - wiadomo, że gra przyjdzie robiony tytuł THE UNSEEN i "ale robi" w jednym ze studiów giganta z Redmond. Co to jednak będzie, kiedy to będzie, i wreszcie - jakie to będzie, chwilowo nie wiadomo:). [shiva]

Piersi i mega-widowiskowy system walki - Bill wie, co czyni...

DOA 3

Jak wiadomo, Bill Gates marzy o podbiciu serc japońskich Graczy. Zdaje sobie doskonale sprawę z faktu, iż aby tego dokonać, musi zapewnić im gry, które w Japonii rządzą. A z pewnością rządzi tam, obok innych bijatyk, seria DEAD OR ALIVE. Oto trzecia odsłona DOA trafi na Xboxa właśnie, w dodatku jako exclusive (słyszałem, że będzie to exclusive jedynie przez 6 miesięcy, ale nie dajmy za to głowy...). Co nie każdemu może się wydawać oczywiste, DOA mimo swojej prostej płytkości (ręka, noga, rzut i przechwyt), kryje w sobie niezwykle bogate pokłady rajcowności. Cóż zatem dostanie Xbox? Szczerze powiedziawszy, TECMO trzyma język za zębami, starając się za wszelką cenę dochować tajemnicy do dnia premiery (a DOA3 ma być jednym z launch titles - X startuje w Stanach 08.11.2001); udało mi się jedynie wyczuć, iż

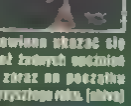
dorzucone zostaną co najmniej 3 postacie - 2 laski i koleś. Jeśli chodzi o sprawy techniczne, to po przepisaniu "szybkiemem" dreamcastowej wersji DOA2 HARDCORE okazało się, iż x ciągnie animację na 130 FPS-ów. Cóż zatem poczyni TECMO z "zapasem" mocy obliczeniowej? tego można się jedynie domyślić. Jestem szczęściarzem i dane mi było obejrzeć krótki film promujący ten tytuł robi ogromne wrażenie. Dzięki odpowiednio zaaranżowanym "arenom", walka tym razem będzie jeszcze bardziej dynamiczna (gość!), efektowne i ogólnie powodująca opadanie szczęki. Na uwagę zasługuje choćby ta lokacja plaża. Szanowny Czytelniku - kapka opada! Fale leniwie rozbijające się o brzeg piasku, dziesiątki ptaków kołujących nad wodą i piaskiem, piękny zachód słońca (chmury i otoczenie odbijające się w tafli wody)... brak mi słów. Jeśli tu nie ma żadnych oślem i wszystko będzie cacy - DEAD OR ALIVE 3 zarządzi, jeśli okaże się full exclusive - z pewnością zmusi wielu fanów mordobić do zakupu X-a, natomiast na pewno stoczy ostry bój z TEKKEN 4 i VIRTUA FIGHTER 4 (obie przyklepane na PS2). [hiv]

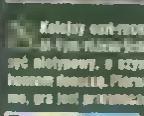
Piguła... krótko i na temat

Tak sobie myślę, że warto zerknąć na najnowsze obrazki ze wspaniale zapowiadającej się MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT. Wrzucam zatem obrazy, informuje jednocześnie, iż EA mocno stoi postępowo przez na 60% i gra

powinna ukazać się bez żadnych opóźnień - zatem na początku przyszłego roku. [shiva]

Kolejny port-rewer na X-a. Tym razem jestem w stanie się niemal założyć, o czym szybciutko dowiecie. Pierwsze przed nami, gra jest przeznaczona tylko i wyłącznie dla jednego Graczu (hah!). Drugie potem, THE SIMPSONS ROAD RAGE powstanie w oparciu o tytułowy, potrzebny trójkołowiec, i wreszcie po trzecie, nowa propozycja EA (developerem jest PAM) w bardzo dużym stopniu przypomina zabawę w... CRAZY TAXI! Czekać mają 22 postacie znane z seriala, dobrze ponad 100 tras (12 różnych scenariuszy) i grafika oparta na technice cel-shading. (Hmmm, TSR wygląda naprawdę ślicznie, ale mając w pamięci "genialny" SIMPSONS WRESTLING (PSX), radzę podejść do tego tytułu nad wyraz sceptycznie. Premiera w IV kwartale tego roku. [shiva]



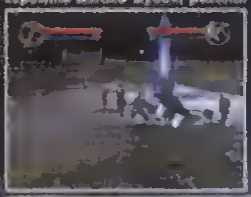


Nowy tytuł od TITUSa na X-a, w którym sobie przyjdzie się ścigać latając i strzelając do wszystkiego, co tylko się dawnego pod działka (nazwa oczywiście tymczasowa). Wzbudza zainteresowanie, bo wygląda naprawdę ślicznie, ale mając w pamięci "genialny" SIMPSONS WRESTLING (PSX), radzę podejść do tego tytułu nad wyraz sceptycznie. Premiera w IV kwartale tego roku. [shiva]

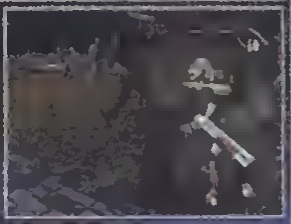
Hmm... ciekawe, ciekawe... niech tylko znajde buta

HUNTER: THE RECKONING

I oto jeszcze jedna gra akcji, z masą, jak to zwykłem mawiać, "mechanie mieczykiem". Tym razem na X-a. Co jednak wyróżnia ją z tłumu innych, podobnych produkcji; dlaczego jej zapowiedź znalazła się na tej stronie? I wreszcie czemu, w związku z powyższym, czytasz ten głupkowaty tekst? Może udana oprawa, szczypta ciekawych innowacji, świetne sterowanie...? Ha! Szczerze mówiąc, wszystkie trzy powyższe elementy! Biorąc na warsztat HUNTER: THE RECKONING, zwróćcie uwagę na znakomicie opracowane sylwetki przeciwników (głównie utrzymane w stylu zombie) - raz, że jest ich multum (maksymalnie do 25 osobników na ekranie jednocześnie), dwa - atakują z głową, stosując różne, często zaskakujące zagrania. Widziałem (na filmie promującym tę produkcję podczas E3), kilka naprawdę niezłych patentów - uniki, wycofywanie się, ataki grupami, co naprawdę świetnie wyglądało i gwarantowało zapewnić bardzo wysoki poziom.



Jedno jest pewne - trzaskanie w ten tytuł nie sprowadza się do sklepywania na okrągło jednego bądź dwóch przycisków - a to już coś:). Pozostałe, suche dane w telegraficznym skrócie: 23 olbrzymie poziomy, blisko setka różnego rodzaju przeciwników (hmmm, atakujące stwory są do siebie niezwykle podobne, więc pewnikiem to jakaś ściema), rzut izometryczny (naprawdę sprawdza przy wszechobecnej tu zadymie!) i kilkanaście różnego rodzaju scenerii. Z rzeczy bardziej przyziemnych warto jeszcze wspomnieć o trybie dla czterech Graczy, który zapowiada jednoczesne szarpanie wszystkim na jednej konsoli. Jak obiecuje wydawca (INTERPLAY), a w szczególności developer (HIGH VOLTAGE), ogromny nacisk podczas tworzenia HUNTERa nastawiony był/jest na sterowanie - płynne już. Za to na ekranie dużo się dzieje i nawalanka pod kontrolą ma dobre zapowiedzi. Czy tak będzie naprawdę, to już zweryfikuje nasza ręka.



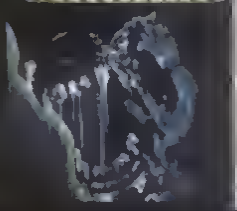
A sądząc po wrażeniach ludzi pykających na wczesną wersję na E3, wszystko zmierza ku najlepszemu (jakość sterowania porównywana nawet z genialnym LUIGI'S MANSION na GameCube'a). Fanów tego typu klimatów więcej zachęcać nie trzeba, premiera na początku przyszłego roku. (Mike)

ul. Kośnego 48/1
45-372 OPOLE
(077) 456 50 54
0603 07 08 07
www.namax.com.pl
sklep polecany przez:
PSX-HEY.PL

GRY I AKCESORIA DO PLAYSTATION
Katalog z ofertą bezpłatny
NAMAX

- gry i akcesoria do PlayStation
- przyjmujemy gry w rozliczeniu na PS2 i PSX-a
- przy zakupach lub wymianie powyżej 200,00 dołączamy upominek gratis
- stały koszt przesyłki 5,00 zł
- na wszystkie gry dajemy 100% gwarancji
- gry już od 40,00 zł

ALIEN



konsolo-METR

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1+
2

GAMECUBE

Po ostrym "zjechaniu" za notę wystawioną miesiąc wstecz (tylko 1+) wypada przypomnieć, że nowy sprzęt NINTENDO - pomimo kilku wspaniałych launchów - w tematach 3rd i 2nd Party dev. to wciąż totalna kapa! Zasada "mało o dobrze!" wcale nie musi się sprawdzać w nieskończoność - nieprawdaż?

Tymczasem OFICJALNIE potwierdzono rozpoczęcie prac nad sequelem PERFECT DARK! Nowa odsłona znakomitej strzelanki FPP od geniuszy z RARE ukaże się w przyszłym roku (najprawdopodobniej dopiero pod jego koniec) i... to w zasadzie wszystko, co można obecnie powiedzieć. Pierwsze zdjęcia mają być znane po wakacjach. [shiva]

Internetowy serwis IGN zapytał trzech dużych wydawców spod znaku 3rd party developers (TITUS, INFOGRAMES, NEWKIDCO), jak widzą swoją przyszłość w tematach gier na GC. TITUS obecnie tworzy kilka gier, ale żadna z nich nie jest przeznaczona na nową konsolę NINTENDO. INFOGRAMES wstrzymuje się od komentarza, oficjalnie nic potwierdzając, bo oprócz wspomnianego kilka nowych projektów dla GC, ale też ukazania nie zaprzeczając. Z kolei mniej znana NEWKIDCO zapowiedziała następujące gry: E.T., TOM & JERRY oraz LITTLE LEAGUE BASEBALL - warte jednak wspomnienia, że prace nad żadnym z tych tytułów nie zostały jeszcze rozpoczęte. [shiva]

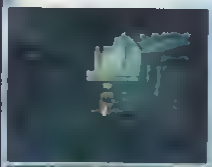
Na swojej oficjalnej stronie internetowej NINTENDO poinformowało, że tegoroczna edycja "Space World" - mini-targów, na których firma zaprezentuje większość z szykowanych obecnie dla GC i GBA tytułów - odbędzie się (Japonia oficz) w dniach 24 - 26 sierpnia. Pokazane mają zostać grywalne wersje wszystkich launch titles GC, a także - po raz pierwszy - RESIDENT EVIL ZERO [shiva]

Firma INTERACT, dostarczająca szeroką gamę różnego rodzaju akcesoriów produkowanych z myślą o konsolach i komputerach, przygotowała wyjątkowo pokaźną kolekcję sprzętu współpracującego z GameCube. Oto kilka produktów (wraz z cenami - dotyczy rynku USA), które pojawią się w sklepach równolegle z premierą nowej konsoli: pad z serii SuperPad Controller (kilka kolorów; 29$), kierownica V-Thunder Racing Wheel (40$), Memorik: 4MB (15$) i 8MB (20$), kabelki: RFU Adapter (10$), A/V Cable oraz S-Video Cable (10$ każdy). W planach jest także wypuszczenie specjalnej wyjątkowej oraz plastelina. [shiva]

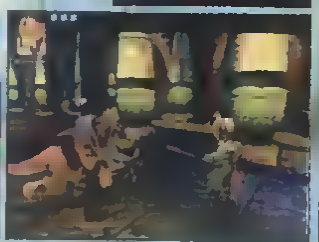
Dzięki ostatnio podpisanym umowom, INFOGRAMES dostarczy na europejski rynek na początku przyszłego roku trzy produkty SEGI, opracowywane z myślą o GC: VIRTUA STRIKER 3 VERSION 2002, SUPER MONKEY BALL oraz PSO VERSION 2 (shiva)

Z N64 RARE przerzuca tą grę na Game Cube

STAR FOX ADVENTURES: DINOSAUR PLANET



Oto zdecydowanie jeden z ciekawszych tytułów, jakie zagościć mają na nowe sprzęcicho "Mariana" jeszcze przed końcem tego roku. Pierwotnie gra nazywała się DINOSAUR PLANET i była tworzona przez geniuszy z RARE (dev) na początku N64 - miał to być solidny action-adventure z systemem zdobyć oraz sterowaniem bardzo podobnym do tego z genialnej The Legend Of Zelda. Kiedy w RARE odebrał jednak telefon od szefostwa NINTENDO, co by będący już w dosyć zaawansowanym stadium rozwoju projekt przenieść na nową konsolę. I tym oto sposobem STAR FOX ADVENTURES: DINOSAUR PLANET zaatakuje GameCube... Czy coś się zmieniło? Uuuuu, wiele! Pierwsza rzecz - grafioza. Momentalnie podbito rozdzielczość, dodano też trochę nowych elementów. Tylko że... w zasadzie to wszystko! Szczerze mówiąc, BARDZO widoczne jest, że tytuł ów miał zostać wydany na N64 - nie pasują tekstury (słabiutkie), jakości, a i rozmach dostrzegalny w oraz/czy sposób. Do czasu premiery ma to zostać wyeliminowane ale czy tak się stanie - głowy nie dam. Z kolei rozgrywka pozostawiono bez większych zmian - przemierzając sporych rozmiarów świat 3D (kilka w pełni grywalnych postaci) rozwiązuje multum prostych zagadek, załatwisz sobie wrogów, trochę poskaczesz, pobiegasz, polatasz (na pterodaktyla, a co!) i ogólnie zrobisz trzodę - a wszystko w konwencji TPP (widok zza pleców). RARE sporo mówi o silnych powiązaniach tego tytułu z Zeldą, co w praktyce okazać się może czynnikiem, który w największym stopniu zadecyduje o powodzeniu (bądź nie...) SFA DP na rynku. Czekamy do listopada! [shiva]



Piguła... krótko i na temat

Są pierwsze informacje i - prawda wszystkim! - shoty (obrazki, tylko z prerenderowanego filmu) ze znakomicie zapowiadającego się kart-racera MARIO KART. Wiadomo obecnie, że

nowa odsłona tej gry na GC pozwoli na zabawę do czterech graczy jednocześnie (na 1ptkole - normal) i ukaże się najwcześniej w drugim kwartale 2002 roku. NINTENDO obiecuje wywalczyć w bossie grafę (się zobaczy) i... w zasadzie to chyba wszystko, bo cała reszta zabawy pozostanie praktycznie bez żadnych zmian w stosunku do wersji z N64. [shiva]

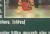
Automatowa wersja płocha VIRTUA STRIKER 3 VERSION 2002 zawitać ma specjalny dodatek, umożliwiający grę bezpośrednią drogą - wspomniana Sonica i jego kumpli (Amy, Tails itd.). Ostatnio prowizorkowatem jest, że takie przekazanie nastąpi na GameCube a docelowo się tej całkiem fajnej opcji, na której się potwierdzić słuchy... [shiva]

Jednym z pierwszych platformerów na GC będzie, szykowany przez NINTENDO we współpracy z CAPCOM, DISNEY'S MICKEY (tytuł roboczy). Wcielisz się tu oczywiście w tytułową Myszkę, przygody

Małpiszon na "kółkiem"...

DONKEY KONG RACING

O jasne! O jasne! Panie, panowie - czapki z głów! Już tegoroczne E3 otworzyły większości entuzjastów gier wideo oczy na możliwości GameCube'a, tymczasem teraz te kolejne zapowiedzi na nową maszynkę NINTENDO zdają się tylko maksymalnie zwiększać podniecenie towarzyszące wyczekiwaniu premiery systemu! Po ujawnieniu pierwszych informacji nt. nowego MARIO CART (patrz "Pigułka"), tym razem RARE zapewni nam kolejną multiplayerową, niezwykle klimatyczną ścigałkę - DONKEY KONG RACING właśnie. Chciałbym zacząć od naskrobania wielu rzeczy, ale i tak mogę zrobić tylko jedne. JAK TO WYGLĄDA!!! Kochani, zerknijcie na shoty i uwierzcie, że tak właśnie ma ten racerek prezentować się w rzeczywistości. I choć polemizowałbym ze stwierdzeniem, że obrazki W PEŁNI oddają rzeczywisty świat gry (wyglądają na podrasowane, bez dwóch zdań), tak jeśli chociaż w połowie dostaniemy to, co już jest obiecane - nie mam pytań. Anyway, konkrety... Przede wszystkim, dostępnych ma być kilkanaście, doskonale zresztą znanych wielbicielom wielkiego "N", postaci m.in. Diddy Kong, Tiny Kong i - tytułowy, najsłynniejszy i wielki jak zawsze - Donkey Kong. Najlepsze są jednak poszczególne trasy, umiejscowione w najróżniejszych, często ekstremalnych sceneriach - pod wodą (motyw z zasuwaniem na piraniach...), w powietrzu (pszczoły "dają radę", hehe!) czy wreszcie standardowo, na ziemi (dosiądziemy słoni, hipopotamów, strusi itp.). Kosmos! W dodatku wszystkie trasy są maksymalnie zakręcone, z dużą ilością skrótów, przeszkadzajek i innych tego typu rajcujących elementów. I choć grywalnościowo nie dostrzegam jakichś większych różnic w stosunku do poprzedniej wersji DKR z N64, tak jeden element wyraźnie się wybija - chłopki z RARE wymyśliły sobie, że śmigając po poszczególnych sceneriach, naszym zadaniem będzie zbieranie porozrzucanych tu i ówdzie specjali (żarcie). Po co? Podbijają one statystyki i możliwości sterowanego aktualnie zwierzaka, co dodatkowo ma wpłynąć na zwiększenie kwestii Gameplay o kilka punktów do góry. Ech, nowy DKR zapowiada się wspaniale i... pozostaje czekać. Po pierwsze, na premierę (najwcześniej II kwartał 2002). Po drugie, na konkretne zrzuty z gry, a nie z prerendowanego klipu wideo. [shiva]



które umiejscowione zostaną w nieźle opracowanym środowisku 3D, z kreskówkową grafiką i klimatem wzorowanym z bajek Disneya. Pierwsze shoty MOCNO przeciętne, ale też do premiery zostało jeszcze minimum kilka miesięcy. [shiva]

Oto oficjalne daty premier kilku nowych gier na GC (USA):

SUPER MONKEY BALL	18 październik
NHL HITZ 2002	30 październik
SW ROGUE SQUADRON 2	5 listopad
NFL BLITZ 2002	4 grudzień
PSO VERSION 2	17 grudzień
SSX TRICKY	18 grudzień

Wrzucam obrazki z ciekawie zapowiadającego się futuro-racera XG3 EXTREME RACING, szykowanego na GC przez ACCLAIM. Co od razu zwraca uwagę, to niesamowicie, wręcz odjechanie zaprojektowane trasy - wiją się na różne strony, tworząc różnego rodzaju serpentyny i pętle. Cool! W odróżnieniu od równolegle szykowanej wersji na PS2, posiadacze nowych konsol NINTENDO mają dostać - uwaga, uwaga! - lepszą jakościowo oprawę, a i animacja wg developera ma być szybsza o kilka klatek. Cóż, zobaczymy jak będzie - najwcześniej w listopadzie. [shiva]

Plany MIDWAY na najbliższe miesiące wyglądają dosyć umiarkowanie - firma planuje (i na razie tylko planuje) wypuścić na GameCube'a dwie pozycje. Pierwszą ma być nietypowa ścigałka SPY HUNTER, opracowywana od pewnego już czasu na PS2, a drugą całkiem nowa propozycja zatytułowana RED CARD SOCCER (piłka traktująca futbol z dużym przymrużeniem oka). Obie powinny ukazać się "gdzieś w 2002 roku". [shiva]

ŚMIETNIK

WYGRZEB - 29

z cyklu...

CO TY WIESZ O KONSOLACH

COLECOVISION

czyli konsola "przez przypadek"

Firma Coleco (COnnecticut LEather COmpany) została założona w 1932 i na początku, o ironio, zajmowała się sprzedażą skór. Także oraz budową basenów (naprawdę!). Z rynkiem gier wideo związała się dopiero od roku 1976, kiedy to wydała swoją pierwszą "pongo-konsolę" o dźwięcznej nazwie Telstar (podróbka automatowego Ponga).

Pomimo słabej sprzedaży systemu, Coleco w sierpniu 1982 wydała kolejny kawałek sprzętu - konsolę ColecoVision (znaną też jako DINA lub Personal Arcade), za którą "krzyczało" 175 dolarów. Sprzęt swoimi

możliwościami dosłownie zmiażdżył konkurencyjne systemy do gier (Intellivision i A2600) i pierwszy milion egzemplarzy został sprzedany w przeciągu paru miesięcy (co na tamte czasy było nie lada osiągnięciem). Dodatkowymi bodźcami dla kupujących było kilka niespotykanych w tamtych czasach rozwiązań. ROM konsol zawierał popularnego w tym czasie DONKEY KONGa, powstało parę rewolucyjnych peryferii - takich jak kierownica z pedałem, specjalna przejściówka umożliwiająca granie w gry z A2600 (za co Atari wytoczyło sprawę) czy wreszcie pierwsza na świecie dopałka do konsoli - Super Game Module (zdjęcie obok) - zawierająca dodatkowe 30 kB RAM-u (mogła też odczytywać specjalne małe zapisywalne kasetki, na których Gracze mogliby zachowywać swoje rekordy).

Co prawda to ostatnie urządzenie nigdy się nie ukazało (no, nie całkiem, ponieważ później Coleco umieściło je w swoim nowym modelu komputera osobistego ADAM (C,25), oprócz w/w w planach było jeszcze stworzenie modułu umożliwiającego granie w gry z Intellivision (podobno istnieją prototypy), modemu (produkcją miało się zająć AT&T) oraz specjalnego kontrolera z opcją "force feedback" (coś jak Dual Shock).

Coleco od samego początku dążyło do pozyskania sporej ilości softu - stworzono w tym celu nawet własny zespół developerów ColecoVision Reverse-engineering society, oraz podpisano sporo umów z takimi gigantami rynku arcade jak: Sega, 20th Century, Namco, Konami i Universal (moc obliczeniowa CV pozwalała na robienie konwersji bez żadnych strat jakościowych). Dzięki tym posunięciom na CV zaczął się prawdziwy wysyp świetnych tytułów: Donkey Kong Junior, Sega Turbo, Zaxxon, Carnival, Mouse Trap, Spy Hunter, Lady Bug i Fortune Builder (pradziadek Sim City).

Pomimo bardzo budujących poczynań ColecoVision, rok 1983 zapoczątkował kiepski okres dla konsol. Nastała era komputerów osobistych, rodzice zaczęli kupować dzieciom komputery, na których oprócz grania mogły się też czegoś nauczyć). Kartridże stały się bardzo drogim nośnikiem w porównaniu z kasetami, jakimi dysponowały ówczesne komputery.

Ostatecznie w roku 1984 Coleco stanęło u progu bankructwa, a jedynej szansy wyjścia z kiepskiej sytuacji upatrywano w nowym komputerze ADAM-a (C,25), który jednak okazał się wielkim niewypałem i (wraz ze spadającą sprzedażą CV) pogrążył całą firmę.

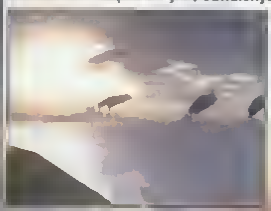
Podsumowując: przez dwa lata sprzedano ponad sześć milionów konsol, co było wielkim osiągnięciem i dało CV tytuł najlepiej sprzedającej się konsoli lat 80. Wydano zostały 163 pozycje, z czego najlepsze to: Pitfall 1 i 2, Popeye, River Ride, Robin Hood, Subroc, Tank Wars, Dig Dug, Frogger 1 i 2, Galaxian, H.E.R.O., Montezuma's Revenge, Moon Patrol, Antarctic Adventure, Star Trek: Strategic Operations Simulator, Pac-Man, Wing War, Q*bert's Qubes, Centipede, Defender, Evolution. CV jest sprzedawana do dzisiaj (głównie przez Internet), a wszystko to dzięki angielskiej firmie Telegames, która wykupiła prawa do bebechów konsoli i większości gier (a w 1988 wydała nawet kilka własnych pozycji). Najlepszy emulatory tej konsoli to: Virtual ColecoVision i AdamEM. [zibi]

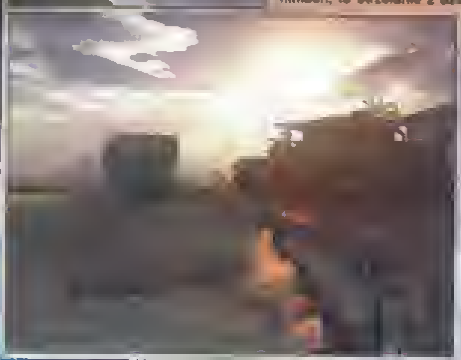
Piła

Digital Illusions przygotowuje niezły wypas na Xboxa...

BATTLEFIELD: 1942

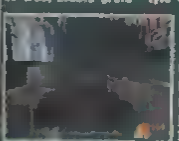
O rany, rany! Goście z EA kombinują na dziesiątki stron, jak by tu wyciągnąć od Graczy jeszcze więcej kasy. Ale kombinują, trzeba to przyznać, naprawdę skutecznie! Po opublikowaniu informacji nt. MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT (przypominam, że gra została okrzyknięta jedną z największych rewelacji na E3), niezwykle klimatycznego "szutera" FPP, "elektronicy" donoszą o kolejnym projekcie na X-a, utrzymanym również w realiach II wojny światowej. Co więcej, BATTLEFIELD: 1942 to takie... strzelanina ukazująca akcję z perspektywy pierwszej osoby! Ale, ale - odbiegającą jednak w wyraźny sposób od typowej gry z tego gatunku, co zaraz postaram się Wam przybliżyć. O co chodzi jakby? Pierwsza rzecz - ogromna większość działań odbywa się tutaj na terenach otwartych, niejako w samym środku walk. Nie ma więc żadnych, odwalonych na "bum-cyk-cyk", wspaniałych architektonicznie budowli jeno są duże połacie terenu typu dżungle, nadmorskie wybrzeże czy też pola uprawne, na których zamiast ziemniaków bądź kukurydzy prędzej znajdziesz kilkadziesiąt wybuchowych min. Druga sprawa, to OGROMNE zróżnicowanie misji! Tu nie ma schematu, "idź cały czas do przodu i strzelaj", a kampania dla samotnego Gracza (jak skrupulatnie donosi wydawca, i co warta jest podkreślenia - priorytetowa!) obejmie kilkanaście mocno zróżnicowanych misji, przenoszących nas w rzeczywiste, prawdziwe momenty wojny, jakie miały miejsce w roku 1942. Będą więc etapy rozgrywane na pełnym morzu (niezły patent zaprezentowany na filmach, te strzelanie z działek zainstalowanych na pełnych niszczycielach), będą motywy z obstrzeliwaniem z powietrza wybranych wysp na Pacyfiku, będzie inwazja czołgów rozpoczęta na suchych plażach Afryki, czy wreszcie zalesione możliwość (podobnie jak w HALO) używania praktycznie wszystkich występujących w grze obiektów "ruchomych" (ciężarówki, transportery motocykle itd.). O jaaaaa! Do tego dorzućcie sobie tryby Multiplayer - Deathmatch, Capture of the Flag itd., umożliwiające jakby on-line przynajmniej zaspokojenie żądzy mordu szaleńców jednoczesnie (w tej kwestii brak jest na razie konkretnego info, wersja PC umożliwi zabawę 64 osobnikom na raz, ale mocno wątpliwe jest, by odpowiednik na X-a podciągnął pod tę liczbę). W temacie wykonania BATTLEFIELD 1942 sklasyfikować można na górnej, choć nie najwyższej półce - dobrze wykonane modele postaci i sporo ruchomych elementów, to niewątpliwe plusy. Zresztą klimat dwudziestych czasów został oddany naprawdę z dużą precyzją. To tyle... szykuje się "duża" gra, z premierą wstępnie ustaloną na I kwartał 2002 [shive]





Piguła... krótko i na temat

Oto kilka zrzutów z nowej wyścigówki F1 od SITUSa (ale zresztą swój, trzeźwiejący temat z dawnym przyzwyczajeniem oka). SOUTHFORCE przeniesie nas w dosyć odległą przyszłość, gdzie na spopielonych zaprojektowanych kwiatki zmygnął się będziesz w zawodach kosmicznej F1. Kilka trybów gry, 17 tras, niezła grafa - było w



chwili obecnej wojna CI przekaźność. W sklepach gra ma szansę zagościć jeszcze przed tegoroczną Gwiazdką. [shive]

Wiadoo (kanioc Nipca) na japoński rynek wypuszczono zestaw DEVIL MAY CRY. TRIAL VERSION 2, czyli drugą już odsłonę demka tej (mistycznej), wyczekiwanej przez wielu Graczy gry[!]. Zawierać będzie dwa zupełnie nowe poziomy, nowego bossa i przeciwników - są już pierwsze screeny, które czym prędzej wrzucam [shive]

Jest szansa na modem do PS2, działający w oparciu o technologię ISDN (Integrated Service Digital Network; o nie TPSA otwiera tę usługę m.in. pod nazwą SDI - japoński producent podzespołów elektronicznych, Omron, zaanonsował chęć wypuszczenia takiego urządzenia jeszcze w tym roku. Umożliwi ono dostęp do internetu na zasadzie łącza stałego, przy prędkości 128kbps, czyli teoretycznie dwukrotnie większej niż w przypadku zwykłego modemu. [shive]

Pisałem dwa miesiące temu o rozpoczęciu zasadniczych na Hawajach dev-kity PS2. I oto pierwsi wybrańcy otrzymali już swoje zestawy, w skład których wchodzić mysz, keyboard, karta sieciowa, dysk twardy 40Gb i adapter VGA. Co ciekawe, wszystkie urządzenia bez problemu pracują w środowisku Windows (PC) i mogą być zrozumiałe na zwykłych blaszakach. Z zainteresowaniem przeglądziłem zwłaszcza podłączenie HaDake do konsoli - okazuje się, że w pudełku dostarczany jest specjalny kabelek, a dysk pracuje w oparciu o zewnętrzne, 12-voltowe zasilanie. Dodatkowo wyposażono go jeszcze w cooler (wiatraczek), celem uniknięcia przegrzewania systemu. [shive]

Patrząc na to, co zaprezentowano podczas tegorocznych E3, sequel gry THE MUMMY (PSX) zapowiada się na niezłego (mloda i powinniśmy przejdzie przez rynek PS2 bez żadnego echa. Było nie było, pojawiły się nowe zbroje z gry, które rzuciły trochę jaśniejsze światło na THE MUMMY RETURNS - gra wyraźnie zyskała kilka punktów w temacie grafiki (wyeliminowano denerwujące przeszorowywanie się krajobrazu, a i postacie są nieco bardziej plastyczne). Wyraźnie widzimy też poszerzone poziomy, wzorowane na realnych odpowiednikach lokacji zakątków świata, jak Londyn, Kair czy też ruiny miasta Hamunaptra. W tyleż daje lekka ewolucja i wspaniała grywalność - ale może do czasu premiery (październik) i w tym temacie chłopaki z BLITZ GAMES (dev.) coś poprawią. Tiaaa. [shive]

Twórca serii FINAL FANTASY, Hironobu Sakaguchi, wydał oficjalne oświadczenie, w którym definitywnie ucina wszelkie plotki i przypuszczenia na temat dalszych losów tej wspaniałej serii. Uwaga, uwaga! Jednasza jej część na 100% ukaże się na wszystkie platformy next-gen! Nastawiona będzie praktycznie wyłącznie na rozgrywkę on-line (podobnie jak PSO) i ukaże się przyszłym roku na PS2, Xboxa, GC, a nawet Blaszaka. Co więcej - każdy posiadacz swojej kopii FFXI, niezależnie na jakiej platformie będzie miał ochotę w nią szarpać, będzie mógł grać na specjalnych serwerach wspólnie z użytkownikami wersji na inne konsole. [shive]

SUBA podpisała umowy z europejskim oddziałem SONY, na mocy których wydanych zostanie przynajmniej siedem gier od "piątkowych" na nowego Sonka

Prawdziwy, automatowy Time Crisis 2

TIME CRISIS 2

PS2

No i mamy wreszcie info dotyczące oficjalnego sequela TIME CRISIS! Zgodnie z zapowiedziami, tytuł ten ukaże się wyłącznie na PS2 i zostanie wypluty na rynek razem z drugą odsłoną świetnego guna NAMCO, GunCona 2 (pistolet będzie podpinany przez port USB). Sama gra ma być czymś więcej niż tylko zwykłym portem z automatu, prócz nowego Soniaka pozwoliły m.in. na znaczne podniesienie rozdzielczości i wyraźne usprawnienie wyglądu postaci. W odróżnieniu od wersji arcade owej, NAMCO chce i z pewnością doda kilka nowych trybów (jakich - nie wiadomo), dostaniemy też obsługę LINKa, przez co, niczym w salonie, strzelać będzie można na 2 Graczy (pod warunkiem posiadania dwóch telewizorów, konsol, gunów i gier). Oficjalnie zwykły Split też zostanie zaimplementowany. Premiera szybciej, niż można by się początkowo spodziewać - jeśli wszystko pójdzie bez zgrzytów, to zamiast w marcu, już w styczniu... [shiva]

"Spajdi" uderza z podwójną siłą

SPIDER-MAN: THE MOVIE

PS2

Tak, że druga część SPIDER-MANa oczekiwana jest na PSX'a, nie jest z pewnością dla nikogo zaskoczeniem, ale co powiesz na fakt, że NEVERSOFT jest w trakcie równoległych prac nad przygodami Pająka na PS2?! Póki co, nie zaprezentowano jeszcze grywalnej wersji, jest filmik, ale trzeba uczciwie przyznać, że zapowiada się porządny kawałek mięcha! Świetnie prezentują się przeciwnicy - skrzydlaty Vulture robi ogromne wrażenie, unosząc się majestatycznie nad ślęgającym w dole Spiderem, zaś wykonania elektryzujące Shocker'a pięknie oświetla całe otoczenie. Sama rozgrywka przypomina mocno system znany z PSX'a, więc możesz się spodziewać dużej dawki [illegible] po ostatnim Shaqowcu (nie przyjęliśmy do wiadomości, że Shaq istnieje). Ahoj! Projekt nazywa się SPIDER-MAN THE MOVIE, a to dlatego, że fabuła bazuje na filmie, który w przyszłym roku ma wejść do amerykańskich kin. [myq]

PS2 Niska. W grę wchodzą tutaj: remake SPACE CHANNEL 5 z DoCoka, druga część wspomnianej przed momentem gry oraz FERRARI F355 (wow!), VIRTUA FIGHTER 4, HEADHUNTER, ECCO THE DOLPHIN i IK-PROJECT (tworzony jako REZ). Jak zapewnia przedstawiciel SEGI, przynajmniej dwie z nich (które - nie wiadomo, ale raczej bez podtu można strzelać, że będą to dosłowne konwersje SCI i F355) ukażą się na europejskim rynku jeszcze przed tegoroczną świątecznią. [shiva]

PS2 Powiedzieliśmy wczoraj w bardzo ciekawy sposób deweloperska firma DOGFISH ENTERTAINMENT (5 pracowników odeszło na wiele miesięcy z EA/DULLFROG, zakładając właśnie DOGFISHa) podpisała pod koniec czerwca umowę z SONY, na mocy której została oficjalnym 1st Party developer pisczącym tylko i wyłącznie na PS2. Od razu wzięli się do pracy i od miesiąca dni tworzą nową grę, której premiera wstępnie planowana jest na drugą połowę 2002 roku. Brak jest jednak na razie jakichkolwiek szczegółów dotyczących tego projektu. [shiva]

PS2 Agencja Reutera poinformowała, że SONY zamierza rok rocznie wypuszczać nowy, ulepszony i bardziej pojemny HoDok do konsoli PS2. Japoński gigant szybko zdementował jednak to pogłoski, wydając oficjalne oświadczenie, w którym czytamy: "PS2 obsługuje tylko jeden rodzaj dysku, a pojemność 4GB, przystosowany do współpracy z PS2. Inne wersje nie są obecnie brane pod uwagę". Hmm, zwróćcie uwagę na słowo "obecnie"... Coś w tym musi być. [shiva]

PS2 Kolejnym nowym mozyczynym tytułem prosto od KONAMI będzie konwersja z automatów arcade, niejaka GITADORA. Jak określa ją japoński gigant, niejaka zbawienne połączenie dwóch innych znanych tytułów tego typu - DRUMMANIA oraz GUITAR FREAKS. Innymi słowy, wszyscy w strony i szczęśliwy na portrecie. Premiera wstępnie ustalona została na 28 września, a GITADORA wykorzystać będzie za specjalnym kontrolerem-perkusją Yamaha (przez port USB). Tyle na razie wiadomo, szczegóły za miesiąc. [shiva]

PS2 SQUARESOFT, wraz z NAMCO i ENIXem, przedstawiło oficjalne plany dotyczące gier on-line każdego z gigantów. Wiadomo już, że serwery zapewni SONY-ANE (PlayOnline), a ENIX już teraz zobowiązało się na wydanie przynajmniej jednej gry z możliwością rozgrywki wielosobowej przez Net - do końca 2002 roku. Najprawdopodobniej będzie to specjalna wersja (odmiana) zwanego DRAGON QUEST, czyli (mowi słowy jednej z najlepiej sprzedających się od lat w Japonii serii gier wideo (dopisze jest tylko SQUARE na zwrotu FINAL FANTASY). Z kolei NAMCO na razie milczy, ale słomki pewne jest, że już "coś tam" obsługuje multiplayer. [shiva]

PS2 Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że dziesiąta część FINAL FANTASY wykorzysta jednak dobrodziejstwa, jakie dają nadchodzący na nowego Soniaka dysk twardy. Zminimalizować się mają przez to ładowania (nawet do jednej sekundy), oczekiwanie mile jest niepotwierdzone i trzeba poczekać na oficjalne oświadczenie SQUARE. Zastanawia mnie tylko jedno - na by czasy ładowań skrócić, zaistnieje potrzeba zwykłej INSTALACJI gry na HoDoku - a czy naprawdę tego oczekują hardcorowi Gracze...? [shiva]

PS2 Bardzo przeciętne recenzje zbiera ów pojawiający się w amerykańskich kinach filmowa adaptacja przygód Lary Croft. Rozsadzie recenzjami, a jednak "Tomb Raider The Movie" w trzy dni od wejścia do kin zarobił "na starcie" dobrze ponad 48 mln dolarów, momentalnie zajmując pierwsze miejsce najchętniej oglądanych produkcji na oceanem (drugi na liście, dotychczasowy ATLANTIS, poczuł się mało wyraźnie "zdetalowany" 20 mln dolarów). [shiva]

ŚMIETNIK

WYGRZEB - 30

z cyklu...

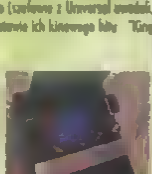
CO TY WIESZ O KONSOLACH

CZY WIECIE ŻE...

Całość zapłacić 250 000 dolarów za to, na każdą ich konsolę będzie można w ROM'ie Donkey Konga? Z kolei Atari zapłaciło 21 milionów dolarów za prawa do zrobienia gry na podstawie filmu "E.T." Jak myślicie, kto zrobił lepszy interes (nie ma znanych "wiadomości do przyjaciela" ani "pół na pół")? Poprawna odpowiedź to A (całość dzięki tej grze sprzedało wiele konsol ze to Atari się to licencja nawet na zwrócili (owa gra to jeden z największych gniotów na A2600) [zibi]

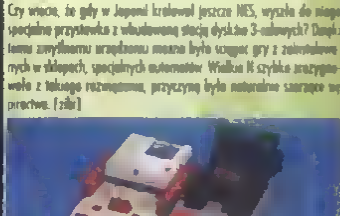
Nintendo nie chciało się zgodzić, aby każda ColecoVision można obudowanego Donkey Konga? Nie chciało, ale musiało, ponieważ Universal Studios podpisało umowę z Coleco (zanim z Universal zwolnili, za gra DK została stworzona na podstawie ich kinowego hitu "King Konga") [zibi]

A teraz ciekawostka numeru. Czy wiecie, że grupka amerykańskich miłośników A2600 zbudowała przenośną wersję tej konsoli?!? Urządzenie to jest w pełni kompatybilne i dzwięki na nim wszystkie stare gry. Chłopakom należą się wielkie brawa, popatrzcie tylko na te fotki!!! [zibi]

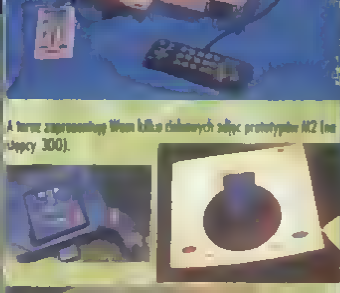


Roma Wadura (właściciel Atari) 14 maja 1999 wydała oświadczenie, na mocy którego każdy może tworzyć gry na Jaguara bez potrzeby pytania się o to firmy? W ten sposób na Jaga zawitała parę nowych tytułów. Z wartych uwagi należy wymienić: Hyper Force, Soccer Kid, Skyhammer (gra twórców Alien vs. Predator) [zibi]

Czy wiecie, że gdy w Japonii królował jeszcze NES, wyszła do niego specjalna przystawka z wbudowaną stacją dyskietek 3-calowych? Dzięki temu zwykłemu urządzeniu można było wgrać gry z zainstalowanych w sklepach, specjalnych automatów. Wielkie N szybko zrezygnowało z takiego rozwiązania, przyczyną było naturalnie szerzące się piractwo. [zibi]



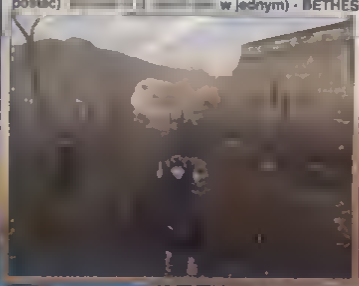
A teraz zapraszamy Wam kilka ciekawych zdjęć prototypów N2 (na stronie 300).



Co łączy piecyk z wrylem...? O co chodzi jakby?

ELDER SCROLLS III: MORROWIND

Coraz więcej "bieżących" gier (i "gatunkowo" kojarzonych z tą platformą) zaczyna pojawiać się na konsole NEXT-GEN w szczególności na Xboxa. I niech kolejnym tego przykładem będzie nowy eRPeG tworzony zarówno na PC-ta, jak i nową konsolę Billa. Mowa o trzeciej już części ELDER SCROLLS (nieznanej konsolowcom*) z podtytułem MORROWIND, która zabiera Gracza w świat fantasy (Tamriel), a konkretniej na "wulkaniczną" wyspę Vvardenfell. Trafiasz tam jako więzień, który w zamian za odzyskanie wolności musi wykonać kilka misji. Dziwne założenia gry, wszak już na początku będziesz mógł z owego więzienia uciec i wyruszyć w świat pełen różnorakich "atrakcji"! Czeka na nas oczywiście masa RPGowych "smaczków" (co ciekawe, uświadczymy widoku TPP, bądź FPP - wedle upodobania Gracza) - eksploracja wielkiego świata, spotykanie NPC (a ci mają mieć różny stosunek do nas, w zależności od wykonywanych czynów oraz własnej "kreacji" postaci, a czym zaraz...), mnóstwo questów i mini-wyborów (co wpływać ma na rozwój wydarzeń), podbijanie statów oraz walki z masą potworów. Ciekawie zapowiada się "tworzenie" (w pewnym sensie) postaci - na początku gry, spotkani ludzie zadawać nam będą pytania, a nasze odpowiedzi "wykreują" postać (imię wiek, bardzo ważne w tej grze pochodzenie, i inne takie), która będzie różnie odbierana przez napotkane postacie i plemienia. O systemie walki i magii powiem krótko - ma być podobny do tego z BREATH OF FIRE IV (łączenie czarów w celu powstania innego, jednak brak "comboesów"). Grafa (jak widać na zdjęciach) prezentuje się obiecująco, a wygląda ma (wg zapewnień twórców) zabójczo i bardzo realistycznie (GeForce 3 Video Card potrafi.) Tekstury - kolorowe, ale liczba poligonów nie będzie oszałamiająca jak na możliwości Xboxa (około 8 000/postać) [redacted] w jednym) - BETHESDA SOFTWORKS - zapowiada wypuście swojej [redacted] stopada/grudnia br.[redacted] [pLaYmAn]



Piguła... krótko i na temat

PS2

PS2 Wiadomo już, że KONAMI wróci na rynek specjalnie, ulepszoną wersją MGS2 - coś na wzór "Professional Package" znanego dobrze z pierwszej części gry. Nie wiadomo jednak, na wydzie dodatkowa będzie płytka z grą w tej skład - obecnie na stronie internetowej KONAMI zabrakło go opisu, na tyle MGS-a oficjalnie tam znajdzie. Zainteresowanym podaję adres strony: www.konami.com.pl, ostrzegając jednocześnie, że wszystko jest w brzaczkach:). [shiva]

PS2 Pojawiły się pierwsze obrazki z drugiej części SILENT SCOPE, o podtytule DARK SILHOUETTE. W nowej odsłonie symulatora snajpera trudno doszukać się wielu zmian - poprawiona grafa [redacted] (ale też bez zbędnego "[redacted]"), zwiększona ilość dostępnych misji i... tyle. Wiadomo już też, że KONAMI ale zapowiedziało [redacted] specjalnego gunia - S32: ma być obsługiwany za pomocą analoga, podobno jest pierwsza część. [shiva]

PS2 Nie wiem ja co to kosa, ale z dziennikarskiego obowiązku odnotowuję zamówienie przez EA kolejnego razora spod znaku wyścigów NASCAR na drugiego Somiaka. NASCAR 2002 zawitać ma tej kartery, poprawioną animację, lepszą grywkę, [redacted] odgłosy, lepszą fizykę jazdy... Dla, dla, dla... Premiera oczywiście na wrzesień. [shiva]

PS2 Już 12 lipca Japończycy mogą na swoich "hamerkach" pogrywać w [redacted] TEKKEN. No! Soft dziala w oparciu o skrypty Javy, a zabawa - otoczona przez [redacted] 'EZwa' - kosztuje zaledwie 300 jenów miesięcznie. Idea rozgrywki w TEKKEN COMMAND BATTLE sprowadza się do wbijpywanie odpowiednich przycisków, pojawiających się w różnej kolejności na ekranie (jak w grach na keyboardy), na przemian się pilnie) na wroga (bądź dla) wykonywanie poszczególnych ciosów podczas "walki". [shiva]

PS2 Premiera filmu "Tomb Raider" z Angeliną Jolie w roli głównej pchnęła twórców z EIDOSa w dobrym kierunku i postanowili podzielić się wrażeniami płynącymi z użytkowanej m.in. na PS2 (jak jest mowa także o Xbox...), trzeciej części gry - TR: NEXT GENERATION. Co zdradzili? Niewiele... Numer jeden - gra ukaże się najwcześniej w drugiej połowie 2002 roku. Numer dwa - trailer promujący ten tytuł zagości na płycie DVD z filmem (w Stanach ma być przed końcem roku) Numer trzy - ostatnio zmieniło się [redacted] (z jednaki) profil rozgrywki i nami autorzy nitro głowkowali, czy można tu jeszcze w ogóle mówić o grze z napisem TOMB RAIDER w tytule. Huhi Konkrety i pierwsze informacje ok. TR: NG, EIDOS chce ujawnić pod koniec sierpnia. [shiva]

PS2 Zanim na początku września rozżre na produkcja konsol PS2 w dwóch tajwańskich fabrykach firmy, to na pierwsza jeszcze bardziej pozwoli SONY zrealizować koszty produkcji, a na drugie zwiększy miesięczną dostawę nowych Somiaków o blisko 400 tys. sztuk. [shiva]

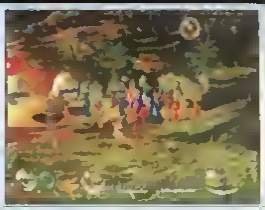
PS2 W Japonii pojawił się w salonach arcade nowy [redacted] TEKKEN

PS2 Oto kilka słów o grze zrzuconej na przyszły rok DANMUSHA 2. CAPCOM ustalił pod koniec czerwca datę premiery (7 marca 2002; Jeszcze), więc [redacted] to, że nad zagadnieniem pracuje [redacted] ta sama ekipa, co w przypadku pierwszej części. Akcja przeniesie nas w rok 1573, a [redacted] gra tylko nieznacznie odbiegać będzie w temacie Gameplay od poprzedniczki. O lepszej oprawie do ostatniego RESIDENTa z DC (i wtrótce PS2), mistowicie RE CODE: VERONICA, a pod kontrolę oddane zostały dobrze znane wizinio z tej gry postacie - Claire i Chris. Na ruchy ciężko w wydanie ewentualnej konwersji na domowe platformy, ale CAPCOM nieoficjalnie mówi o "bardzo prawdopodobnej" wersji PS2. [shiva]

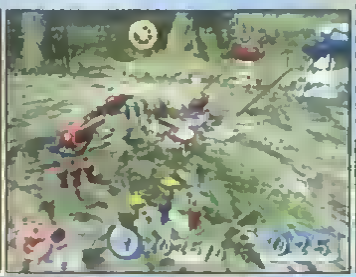
wie i większych poziomach wspominać chyba [redacted]

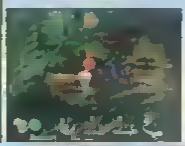
Wygląda głupio jak but ale może okazać się prawdziwym killerem

PIKMIN



GameCube z pewnością nie uniknie masy dziwnych gier, dla nas - Europejczyków - teoretycznie niezrozumiałych, jawiących się jako nic nie znaczące poplerdały. Oto PIKMIN - tytuł kosmiczny, który wniudzi jednak spore zainteresowanie mediów (specjalna prezentacja przed E3). Fabuła opowiada o losach pewnego zwariowanego kosmity (na shotach - to ten w skafandrze), który hasając statkiem kosmicznych w międzyplanetarnej przestrzeni zderza się z kometą (a to debil!), wskutek czego ląduje na tajemniczej planecie, zaś jego priorytetowym zadaniem jest pozbierać porozrzucane po powierzchni planety elementy pojazdu i wyrwać się z tej dziury zabitej dechami. Z prośbą o pomoc zwraca się do tytułowych Pikmin - "mrówek" rezydujących na planecie. Jednak owi nie działają bezinteresownie i w zamian za część Twojego statku kosmicznego, żądają pomocy w rozwiązywaniu problemów ich życia codziennego. Na przykład, większe drapieżniki traktują je jako smaczną przekąskę. Tytuł ów określany jest jako "pomysłowy symulator życia z elementami action/strategy", jednak NINTENDO (developer i wydawca w jednym) uprzedza wszystko do miana "strategii". Zabawa będzie wymagać od Gracza podejmowania szybkich decyzji (oby trafnych), nie zabraknie również sporej dawki elementów zręcznościowych (walki z przeciwnikami oraz bossami). Jeśli dobrze zakombinujesz i Pikminy znajdą żarcie, po dostarczeniu go do gniazda postarają się o to, aby "powstali" nowi przedstawiciele gatunku. Gdy odpowiednio się rozmnożą, będą w stanie zbudować np. most niezbędny do przetransportowania jednej z części Twojego pojazdu, ew. forsować mury itp. Co ciekawe to fakt możliwości sterowania jednocześnie przeszło setką (100!) zadziornych mrówek, co oznacza niezłą zadymę (przy czym sterowanie ma być intuicyjne). Graficznie PIKIMON prezentuje się dosyć okazale. Świat, w którym przyjdzie Ci się poruszać jest "zminimalizowany", toteż rastaw się na otaczające Cię źdźbła trawy, chwasty i kamienie wyglądające niczym wielgachne głazy. Dane mi było widzieć filmik prezentujący grę w akcji i przyznaję, że tereny wydają się być w miarę urozmaicone, a i bogato teksturowane, jednak oświetlenie w real-time (na temat którego gardłują twórcy) ne razie nie zaskakuje. Jestem dobrej myśli - light-sourcing i bumpapping powinny zostać dopracowane w finalnej wersji, która trafi na półki sklepowe w listopadzie (launch title?). Dziwadeł pokroju PIKMIN z założenia nie tolerują, jednak tej premiery wyczekiwać będę z zaciekawieniem (oglądałeś "Dawno temu w trawie"? Niezłe...) [hiv]



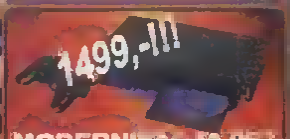


Chcesz grać we wszystkie gry które są na rynku? BEZ PRZERABIANIA PSX'a?
Jedynym wyjściem jest:
GAME BOOSTER
Jedyne 85,- zł

499,-

Wybierz swój zestaw!!!
Playstation PsOne
-Zwykły Pad -450,-zł
-Dual Shock Sony -519,-zł
-Dual Shock, 1Mb -539,-zł
-2xPad, 1Mb -475,-zł
-2xDual Shock Sony -589,-zł
-ROCZNA GWARANCJA-

-Action Replay DC -
-Karta Pamięci 1Mb DC - 60,-
-Karta Pamięci 2Mb DC - 79,-
-Karta Pamięci 4Mb DC - 90,-
-Wibracja DC - 60
-Kabel RGB HiFi DC - 35
-Klawiatura,Myszka - 99



1499,-!!!
MODERNIZACJA PS2 NA PAL/NTSC!!!
Karta Pamięci 8MB Sony -160,-
Karta Pamięci 8MB -140,-
Dual Shock 2 Sony -160,-
Action Replay 2 -160,-
Piloty na DVD od 65,-
Podstawka - 39,-

"SYNITOPS VIDEO GAMES"
SŁOWIKOWSKI RAFAŁ
UL.SVOBODNA 41 P.3 50-089 WROCLAV
TEL.(071) 782-85-58 ,TEL.KOM. 0-501-151-757
E-MAIL: SYNITOPS@PNET.PL

SERWIS
Naprawimy każdą konsolę i nie obedrzemy cię ze skóry

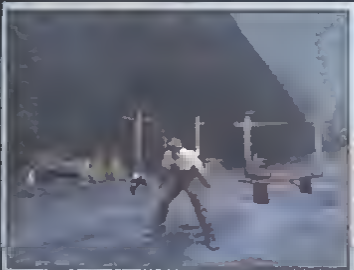
!!!Poszukujemy hurtowych odbiorców z całej Polski!!!
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

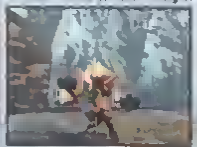
PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK
OD 12.00 DO 18.00

Piła

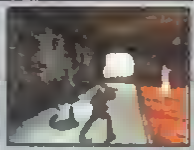
TPP w klasycznym stylu - coś miłego dla każdego

RUNE: VIKING WARLORDS





Szykuje się kolejna, oczywiście odpowiednio dopasowana, konwersja z PC na PS2 o czym zresztą pisaliśmy w relacji z E3. Tym razem sprawa jednak nie dotyczy żadnego shootera FPP (a te ostatnio masowo przenosi się na konsole nowej generacji), jeno typowej gry TPP, do tego jeszcze tzw. rąbanki (idziesz i rąbiesz sobie wesoło mieczem, tudzież innym żelastwem, na lewo i prawo) osadzonej w świecie Wikingów. Mowa o grze RUNE, która w wersji "hlaszakowej" poziomem wykonania jakoś specjalnie nie powalała. Oczywiście nowy Playak ma dostać specjalnie pod niego zaprojektowane levele (z podstawowymi mapkami da to ponad 40 misji), mowi się także o mocnym uroznorodnieniu destrukcja, co jest pomysłem, rzekłbym - w dechę, bowiem wersja na PleCa pod tym względem mocno kulała. Ale to tylko takie bajki i ściemy developera, mnie zastanawia natomiast jeden fakt - otóż RUNE chodzi na engine'e z UNREAL TOURNAMENT, który to już dawno został przepisany na architekturę PlayStation 2. Przepisany tragicznie, z licznymi cięciami i ogólną menieną - należałoby dodać ! ja mam teraz uwierzyć, że jakiś tam team HUMAN HEAD będzie konwertował wszystko od nowa, mając pod nosem cienki bo cienki, ale gotowy materiał?! Hmm... Wszystko wyjaśni się pod koniec bieżących wakacji.□ [myq]



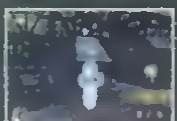
EA jak to EA, walił kapuchę na "ksero"

SSX TRICKY

Nie ma co - SSX udał się chłopakom z E.A. niesamowicie, chyba sami za bardzo nie wiedzą dlaczego. Wiedzą natomiast (i to doskonale!), że w takim wypadku szybkensem trzeba brać się za robienie sequela, ghe, ghe! I tak właśnie powstaje SSX TRICKY. Co otrzymamy nowego? Przede wszystkim zapowiedziano powiększenie obszarów wszystkich starych tras o około połowę, więc możemy się spodziewać nowych rozjazdów, skrótów, tuneli i czego tam sobie jeszcze nie wymyślisz. Słowem - kompletnie przemodelowany design znanych już stoków! Ponadto pojawią się też nowe tory zjazdowe - póki co zdradzono informacje na temat bardzo stromej trasy na Alasce (praktycznie cały czas spadasz, momentami tylko łopiąc grunt) oraz szlaku "Garibaldi" prowadzącego przez Kolumbię (duży nacisk na Big Air'y, a więc możemy spodziewać się urwisk i sporo śnieżnych hopek). Co ciekawe, każdy z dostępnych stoków będzie miał swoją tematywną wersję - taką wyposażoną w dodatkowe elementy otoczenia (rurki, rampy, stalowe kontenery itd.), na których będzie można czasem więcej trików, niżli podczas normalnego zjazdu i debrze, bowiem wielu Graczy narzekało, że w pierwszym SSX nie położono wystarczającego nacisku na walenie złożonych ewolucji. Teraz wszyscy powinni być szczęśliwi... Tym bardziej, że developer obiecuje poprawić nieco skaczącą animację i do drugiej części SSX wrzucić stałe 60fps dla! Wow! I to nie koniec niespodzianek - gra będzie wyłącznym exclusive dla Czekoladki, a ukaże się także jako tytuł startowy dla nowej konsoli Nintendo! Co więcej - developerzy mówią, że GameCube bez problemu poradzi sobie z enginem pisanym pod PS2 i myślą o podzieniu grafiki. Nuh! Zobaczymy Ile w tym prawdy. Premiere SSX TRICKY już w listopadzie. [myq]

Piguła... krótko i na temat

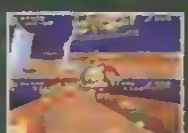
Nie udało się na Szarku, może kopiki będzie na PS2? Kiedy z szeroko znanej firmy TDK MEDIACTIVE (developer i wydawca w jednym) pojawił takim wrzaskiem tytułem wydawało, no zauważyła wydawcom (jeszcze w tym roku, jeśliwaj platformera GASPER: SPIRIT DIMENSIONS na nowego Sonicka. Patrząc na screeny, zapowiada się naprawdę ładnie (m.in. zniszczalne stoliki w postaci przemiłych naszego Duszka przez przeszczęśliwe stworzy otoczenia), ale ujdy czekać na wydanie - zaczynam się zastanawiać nad tym, na przed momentem napisałem). [shiva]



Do początku czerwca, podczas specjalnej konferencji prasowej mającej miejsce w siedzibie firmy w Tokio, TECMO przedstawi swoje plany na najbliższe miesiące. Z najważniejszych rzeczy - wyraźnie dano do zrozumienia, że DEAD OR ALIVE 3 nie ma praktycznie żadnych szans na ukazanie się w wersji PS2. Ja - ta cytuję - "wiąże się to ze zbyt dużą stratą jakości (...)". Tak przynajmniej twierdzi pan J. Nakamura. Jeden z w-ce szefów TECMO, dając wyraźnie do zrozumienia, że DOA3 pociągnie w takiej formie, jaką sobie zaplanowano, tylko Xbox (kiss...!. [shiva]

Kilka nowych zabawek przeznaczonych do współpracy z Xboxem przygotowała znana firma Mad Catz. Skrzętnie mają zaatakować oficjalne pola rywalizacji z premierą konsoli, tymczasem poznaliśmy właśnie ich cenę oraz - bardzo oryginalny - wygląd. Jedziemy po kolei: dwa rodzaje padów - 'Control Pad' i 'Advanced Controller' (25 i 30$; droższy posiadał będzie dwa dodatkowe gniazda rozszerzeń), 'Memory Card' 8MB (20$), pistolet 'LightGun' (30$), specjalny joy do symulatorów lotu/kosmosu FPP 'Panther X' (50$), kierownica 'Premium Wheel' (30$) oraz "wędka" 'Fishing Pole' w cenie około 35 zielonych. Do tego jest cała gama kabli, na wymienianie których szkoda miejsca. [shiva]

I jeszcze jeden nowy tytuł, tym razem w bokserskiej ostrej rozwalki. Szczęśliwcy w SOT. CRUISE kierować będziesz poczynaniami postaci ubranego wyłącznie w bokserki (pozdr), a za cel mamy... oczywiście rywala. Nuhal W fabule rozgrywki nasz "hiros" zdobywać będzie moje specjalne obrazia i upgrade'y, co by się większą zyskać, zaś rozgrywka sprowadza się w zasadzie do strzelania, strzelania i jeszcze raz strzelania (do wszystkiego:). Z rzeczy ciekawszych warto odnotować, że grało jest kilka bajkowe, bohater czerpie korzyści z różnych środków tekomocji (typu mini-czołg itd.), a premiera najwcześniej na początku... 2003 roku. [shiva]



SUPER MONKEY BALL to druga - obok VIRTUA STRIKER 3 - gra na GameCube'a, którą dostarczy tej konsoli jeszcze w tym roku SEGA. Gatunkowo sklasyfikować ją można jako wredne owcę (nk. jest to rozbudowany port z automatów) wallplay-erówkę, tytuł z gatunku "party games". Zasady banalne - przemierzyć pond 100 zimplemen-

Kupuj giwary - NAMCO coś smarzy

VAMPIRE NIGHT

Ne i mamy wreszcie trochę rzeczowych informacji nt. pierwszej strzelanki na gunie przeznaczonej dla PS2 od tandemu NAMCO/SEGA. W grze wcielamy się w dwóch "łowców" tytułowych wampirów - Alberta bądź Michaela, a do przebrnięcia czekać będzie sześć poziomów. Dostaniemy dwa tryby gry - standardowy Arcade Mode (zwykły port z automatu) oraz specjalnie opracowany dla PS2 Original Mode. Ten drugi charakteryzuje się mniejszą nielinkowością, co w praktyce oznacza, iż napotykane podczas rozgrywki postacie mogą przyczynić się do odkrycia nowych questów, po wykonaniu których [illegible] tryby i kilka innych pierdółek, o których autorzy na [illegible], w czasie zabawy zbierać będzie można (a nawet trzeba.) porozmieszane tu i ówdzie na mapach dobra, w rodzaju skrzynek z pieniędzmi itp. Umożliwi to późniejsze zakupy w specjalnym sklepie, gdzie zaopatrzymy się w nową broń, amunicję czy też specjalne ciuchy, zmieniające wygląd naszych bohaterów. Potwierdzono współpracę VAMPIRE NIGHT z obiema pukawkami NAMCO (GunCon i niedostępny jeszcze na rynku GunCon 2) zaś premiera najwcześniej w okolicach grudnia. (shiva)

towanych tu map, na każdej z nich za zadanie masz zebrać jak najwięcej (w określonym czasie i przed przeciwnikiem) bananów. Tak - bananów! Wygląda to mizernie, tryb dla czterech graczy (Split) zachęca aż miło, a w sklepach SNK ma być dostępna z kolcami Tridopada. (shiva)

Drobnym modyfikacjom, przed bardzo bliskim już, amerykańskim launchem GC, poddany został pad do tej konsoli - wg NINTENDO jest teraz jeszcze bardziej ergonomiczny oraz bardziej funkcjonalny od wcześniej zaprezentowanego

modelu. Zmiany wprawdzie są kosmetyczne, jednak z pewnością wpłyną na wygodę podczas sterowania - przede wszystkim wydłużono sieco uchwyty (lepiej się go trzyma, w końcu krótkie palce mają tylko Japończycy:), zmieniono także delikatnie rozmieszczenie prawych przycisków (kiedyś "B" został zmniejszony blisko dwukrotnie). (shiva)

Wiadomo już, że przyszli posiadacze GC dostaną pod koniec roku konwersję CRAZY TAXI (DC, PS2), tymczasem potwierdziły się przecieki, że użytkownicy na nowej konsoli NINTENDO także drugą, wydaną niedawno na DreCeka, czyli tej przerażającej, wyraźnie omijającej ścieżki. Szczegóły powinny być znane już wkrótce. (shiva)

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

BEZPOŚREDNIA, DETALICZNA I HURTOWA

Do 30 km - dowóz konsoli, innych produktów (powyżej 200 zł) GRATIS

PlayStation

(złóż sam Swój zestaw PS One + np. akcesoria + np gry = SUPER CENA! - tel)

+Dual Shock SONY®	89zł
+Power Shock 3	59zł
+Joypad PSX standard (kabel 180 cm!)	25zł
Mysz	49zł
+Przedłużacz (do joypada myszy itp.)	22zł
Karta Pamięci 15/30/120/600 bloków	25/45/55/109zł
+Kabel euro. RGB/RGB+CHINCH (NTSC)	20/23zł
PAL / NTSC konwerter + RF (gry NTSC w kolorze przez CHINCH RFU)	49zł
RFU Konwerter (obraz Przez Antenę)	39zł
Game Sherk 1Mb/2Mb (rozkodowuje gry nieśmiertelność, dodatkowe trasy, itp.)	55/59zł
Game Hunter 1Mb/2Mb (rozkodowuje i czyta WSZYSTKIE gry)	59/69zł
Mp3 Player Card + Game Hunter (odtwarza muzykę w formacie MP3, rozkodowuje gry)	115zł
Link Kabel (multiplayer na 2 konsole)	22zł
Multi Pad (na 1 konsoli multiplayer do 4 graczy)	99zł
+Kierownica Twin Turbo (współpracuje z PSX i PS2)	259zł
PS-PC Connector (podłącz do PC oprzątt z PSX-a)	45/69zł
Laser do PSX/PS One (+ montaż gratis)	tel.
Talerz do napędu CD-Romu (+ montaż gratis)	45zł
+GRY (używane/nowe)	od 29/49zł

PlayStation 2 - tel.

(PRZYJMUJEMY W ROZLICZENIU PlayStation, Dreamcast Game B...

Dual Shock 2 SONY®	145zł
Dual S. 2 (b podobny do orginalnego)	99zł
Karta Pamięci 8MB SONY®	169zł
Karta Pamięci 8MB "Mad Catz" (licencyjna)	139zł
Multi Pad 2 (na jedne konsoli multiplayer do 4 graczy)	159zł
Action Replay 2 (ver. 1.3, 1.4, 1.6)	189zł
Piloty (do DVD, do PS2 i PSX, „Mad Catz", „Datel" i inne)	od 59zł
Kabel S-VHS	45zł
Podstawka pionowe	39zł
GRY (nowe i używane)	od 79zł

KARTA

- OZNACZA AKCESORIA

+ - WSPÓŁPRACUJE Z PLAYSTA... 2

NAPRAWIAMY I SKUPUJEMY KONSOLE ORAZ GRY

WYMIANA GIER I KONSOLI - TAKŻE

Dreamcast / + gra

Joypad®	tel.
Karta Pamięci x1 VMS®	139zł
Karta Pamięci x1/x2/x4	139zł
Joypad "Top Way" (b podobny do oryginalnego)	59/79/99zł
Joypad "Drimcast" (identyczny z oryginalnym)	79zł
Pistolet (licencyjny)	79zł
Wibrator	129zł
Kabel euro: RGB/RGB+CHINCH (HI-FI)	65zł
GRY (używane/nowe)	35/39zł
	od 59/59zł

GAME BOY COLOR

Game Boy/Game Boy Pocket (używane)	tel.
GRY Game Boy/Color (używane i nowe)	tel.
Akcesoria (lupy, zasilacze, link kable)	od 29/49zł
	od 35zł

NINTENDO64/+ gre (używane)

Gry i Akcesona (używane i nowe)	195/229zł
	od 3 9/2 9zł

DEP GAMES PRO

ul. Pszczyńska 28/9, 43-190 MIKOŁÓW

15 km od Katowic dojazd 30 min jazdy autobusami 653 45 29

tel./fax (032)2263 379: pon.- pt.: od 13:00 do 19:00

KOSZT PRZESYŁKI 8ZŁ PRZY ZAKUPIE ... TEL.

PRZESYŁKA EXPRESS 24 GODZINY ... ODBIÓR OSOBISTY

KALEJDOSKOP

STATE OF EMERGENCY

Wydawca: Rockster
Termin: koniec 2001

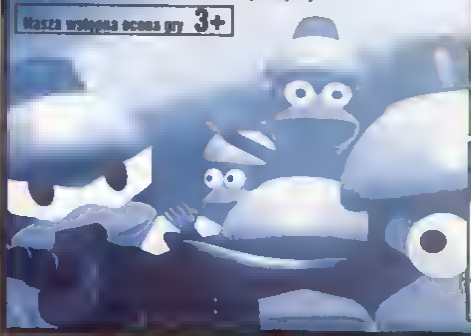
...ni kiedy po raz wtóry - i im razem maks. zenada!

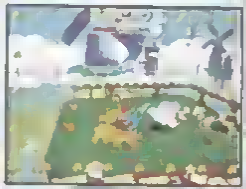
APE ESCAPE "2"

Test wersji prywatnej

SONY jako developera cenię (mimo wszystko), toteż czułem niesmak po wydanej spory kawałek czasu walcz platformówce 3D pt. APE ESCAPE (PSX). Bohaterem był śmieszny chłopiec, usiłnie próbujący łapać zwariowane małpy, które nawiały z jakiegoś tam laboratorium. W polowaniu miała mu pomóc siatka na motyle (geee...) oraz masa zabawek pokroju radaru itp. Co ciekawe, w Japonii SONY wydało właśnie na PS2 sequel tejże platformówki, de facto mający mało wspólnego z pierwowzorem. Faktem jest, że znów uciekły małpy i znów do akcji wkracza śmieszny chłopiec, ale zasady zabawy uległy diametralnym zmianom. Tym razem SONY przygotowało grę "zręcznościową", w której chodzi o to, aby... Uwaga! Zaczyna się koszmar... Główny bohater biega po lokacjach z odkurzaczem, z pomocą którego musi... ściągać małpom z zadów slipy (!!!), aby je odnieść do (!!!) wielkiej pralki automatycznej. Małpy bez slipek należy dodatkowo potraktować odkurzaczem, tj. zamroczyć, a następnie... nie, nie wykorzystać na nie seksualnym, lecz wysłać do diabła. Cwaniary próbują uszczknąć coś z Twojej energii, waląc Ci buksarice. Więcej pisać nie ten [illegible] tym zamiaru... Po ujrzeniu gry w akcji (grafika jeśli nie [illegible] w porywach dorównująca "jedynce" na PSX!!!) i skumaniu zabawy (cóż za głupota!!!)... modlę się, aby ten tytuł nie [illegible] Ubisoftu SONY - cóż za wstyd! [hiv]

Nasza wstępna ocena gry 3+

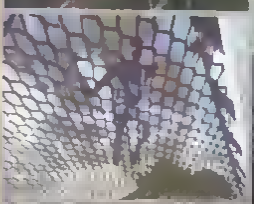




KALEJDOSKOP

JURASSIC PARK SURVIVOR

Wydawca: Universal
Termin: Jesień



Kto lubi doić krowy? No, przyznać się bez bicia...

HARVEST MOON 3: IGNITE HEART PS2

"Symulator Zagórnego" uderza tym razem na PlayStation 2. Czego by się można spodziewać po wersji na tę konsolę? W kwestii rozbudowania gry niezbyt wiele do się jeszcze zrobić, wszak kolejne, coraz bardziej egzotyczne roślinki do hodowania to nie jest to, czego oczekują Gracze. VICTOR INTERACTIVE postąpiło więc w sposób standardowy - przenosząc swą serię na PS2 dopaliło grafikę, dodało parę pierdółek do samej rozgrywki i zapewne nic więcej już robić nie będzie.

Pojęcie cel-shadingu zapewne wiele Ci mówi, wiedz więc, że zastosowano go również w HARVEST MOON 3. Solidną zastosowania takiej techniki jest jednak wtrutna sterylność postaci wobec środowiska - mnie wydają się po prostu wycięte z kontekstu. Tu jednak tak źle nie jest, gdyż postacie wykonano w stylu super-deformed, toteż całość komponuje się całkiem przyzwoicie. Przynajmniej na tyle, by nie przeszkadzać w samej rozgrywce.

A te, jak przyszło mi stwierdzić, nie zmieniła się ani na jotę (mowa o wersji japońskiej, toteż wskutek kanji, hiragany i innych ustrojstw nie mogę być pewien, że jakichś istotnych detali nie przeoczyłem). Nadal do obowiązków Gracza zalicza się sadzenie i podlewanie roślinek, przekopywanie grządek, opieka nad zwierzętami, łowienie ryb itd. Ot, typowe zajęcia rolnika (nie latania dachów czy wysypywania zboża z wagonów stojących na bocznicy nie ma - toć to prowokacja polityczna!). Można wybrać się też na krótką wycieczkę do miasteczka, co by nakupować niezbędnych do utrzymania roli surowców, ewentualnie zarwać jakąś pierdyliardową (bo i taką możliwość sama HM oferuje). W przypadku chwili "nicnierobienia" warto włączyć sobie telewizor, by obejrzeć prognozę pogody czy też kolejne wydanie "Agrobiznesu". Jak więc sam widzisz (zresztą) gra jest całkiem przyjemna i jeśli lubisz reality shows, śmiało uderzaj. Radzę Ci jednak tytuł ten dopiero po ukończeniu się "europejczyka", gdyż grając z krzaczkami daleko zajechać się nie da. [koso]

Nasza wstępna ocena gry 7- Test wersji prywatnej

Chcesz grać we wszystkie gry które są na rynku? BEZ PRZERABIANIA PSX'a?
Jedynym wyjściem jest:
GAME BOOSTER
Jedyne 85,-zł

499,-

Wybierz swój zestaw!!!
Playstation PsOne
-Zwykły Pad -450,-zł
-Dual Shock Sony -519,-zł
-Dual Shock, 1Mb -539,-zł
-2xPad, 1Mb -475,-zł
-2xDual Shock Sony -589,-zł
-ROCZNA GWARANCJA-

-Action Replay DC -180,-
-Karta Pamięci 1Mb DC - 60,-
-Karta Pamięci 2Mb DC - 70,-
-Karta Pamięci 4Mb DC - 99,-
-Wibracja DC - 60,-
-Kabel RGB HiFi DC - 30,-
-Klawiatura,Myszka - 99,-

1499,-!!!
MODERNIZACJA PS2 NA PAL/NTSC!!!
Karta Pamięci 8MB Sony -160,-
Karta Pamięci 8MB -140,-
Dual Shock 2 Sony -150,-
Action Replay 2 -180,-
Piloty na DVD od 88,-
Podstawka - 39,-

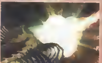
"SYNITOPS VIDEO GAMES"
Słowikowski Karol
ul. Svobodna 41 p 3 50-089 Wrocław
Tel.(071) 782-85-58 ,Tel Kom. 0-501-151-757
E-mail: synitops@pnet.pl

SERWIS
Naprawimy każdą konsolę i nie obedrzemy cię ze skóry

!!!Poszukujemy hurtowych odbiorców z całej Polski!!!
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Final Fantasy X

PS2 RPG • Squaresoft • początek 2002

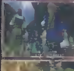


[illegible] ilość nowych informacji na temat dziesiątego FINAL FANTASY dosłownie zalała internet. To z jednej strony dobrze - bardziej doinformowany Gracz, to też bardziej napalony Gracz, lecz z drugiej strony aż boję się myśleć, jakie detale mogą zostać ujawnione podczas prac nad kolejnymi grami - przecież nadmiar informacji może zepsuć późniejszą zabawę. W każdym razie moim obowiązkiem dziennikarskim jest poinformowanie Was o [illegible] szczegółach dotyczących najbliższego dzieła „Kwadratowych", co też akłoniło mnie do przyrządzenia tej oto kolejnej zapowiedzi tego niezaprze[illegible]czalnego szlagieru.

[illegible] którym rozgrywać się będzie akcja, nosi [illegible] a i niegdyś stanowił zaawansowaną [illegible] pogrążyła się w oceanie wskutek działania jakiejś przeklętej siły natury o nazwie [illegible] ukazanej w logo gry jako wielka, ognista kula. Po tym zdarzeniu ludzi ogarnął [illegible] obawie przed ponownym uderzeniem Sina i chroniąc się pod skrzydłami [illegible] Ebon, w stanie [illegible] tysiąca lat. Jednak technologia zaczęła powracać do ich życia, [illegible] ludzkość wykształciła w [illegible] stania z magii oraz przywoływania [illegible] Ebon - Asonów (czyli [illegible]) kształciły się w społeczeństwie różnego rodzaju kasty, z których właśnie Summonerzy stanowili [illegible] najwyższych w hierarchii. Z kasty tej wywodzi się Yuna - czołowa postać gry, która odkrywa w [illegible] potrzebę spełnienia swego przeznaczenia, czyli powstrzymania Sin przed ponownym [illegible] świata. Wraz z grupą przyjaciół, a jednocześnie ochroniarzy, wyrusza na [illegible] mającą na celu pozyskanie mocy wszystkich Asonów, co pomóc ma jej [illegible] walce z wielkim wrogiem. Tak mniej więcej przedstawia się [illegible] dziesiątego FF.

[illegible] dotyczących systemu gry - głównie odnoszą [illegible] się do [illegible] technicznych poszczególnych postaci. Na początek [illegible] parę ogólników:

[illegible] Sphere Board [illegible] historii serii zrezygnowano [illegible] Ability Points, które powodują wzrost [illegible] Sphere Levels [illegible] poruszać się po Sphere Board [illegible] której postacie [illegible] za pomocą uzyskanych podczas gry [illegible] rozwijać swoje statystyki - czy to podnosząc [illegible] ucząc się nowych czarów lub umiejętności. Ciężko [illegible] opisać [illegible] sprawdzenia, lecz i tak wynika z tego, że [illegible]



teraz rozwój postaci uzależniony będzie wyłącznie od upodobań Gracza, dając mu szerokie pole do eksperymentów w tym zakresie. Jak dla mnie bomba!

2. Umiejętności specjalne - o ile poszczególne postacie można szkolić niezależnie do ich wyjściowych preferencji, tak każda z nich będzie posiadała unikalne zdolności, często aktywowane (poprzez SBS) dopiero w późniejszej fazie gry.

3. Overdrive - nie mogło oczywiście zabraknąć pewnego rodzaju Limit Breaków, które na wzór FF7 odpalane są po napełnieniu (poprzez otrzymywanie obrażeń) specjalnego paska Overdrive. Postacie uzyskują wówczas dostęp do specjalnych ataków, z których jednak większość mogliśmy obserwować w poprzednich odsłonach Końcowej Fantazji. Szczegóły w opisie postaci.

4. Magia - standardowa paleta czarów została uzupełniona przez cztery nowe, umożliwiające postaciom uzyskiwanie odporności na dany typ magii.

5. Summony (Aeon) - na razie znana tylko z nazw, z których niektóre brzmią całkiem znajomo: Ifrit, Shiva, Bahamut, ale też Valfor oraz Ixion. Przywoływanie Aeonów różnić się będzie od dotychczasowego systemu - stwory te będą po prostu zajmować miejsce drużyny i walczyć z przeciwnikiem używając specyficznych ataków, technik i czarów, posiadać mają także własne limity Overdriva, polegające na zmasowanym ataku na wroga.

6. Walki - rozgrywane będą w systemie pseudo-turowym, prawdopodobnie podobnym do zastosowanego w grze GRANDIA, gdyż Gracz będzie miał bezpośredni wgląd na kolejność ataków tak postaci, jak i przeciwników. Limitowana do trzech osób drużyna będzie mogła zmieniać swój skład bezpośrednio podczas walki (czyli coś na wzór BREATH OF FIRE 4), a postacie będą mogły również zmieniać w czasie starcia swoje wyposażenie. W założeniach random encounters miały zostać zastąpione przez widoczne na terenie stwory, a walki miały być inicjowane bezpośrednio na eksplorowanym terenie, jednak najwyraźniej moc obliczeniowa PS2 lub zdolności programistów okazały się zbyt małe, nadal więc funkcjonować będzie stary model.

7. Blitzball - to jedyna forma rozrywki w świecie Spira, z tego też powodu wywierająca na zawodnikach dużą presję. Odbywa się na arenach w kształcie kuli (wypełnionej wodą) i ma być mieszaniną koszykówki, piłki nożnej i rugby, gdzie w drużynie występować będzie po dziesięciu zawodników. Będzie to jednocześnie jedna z mini-gier.

8. Al Bhed - to władające specyficznym językiem plemię, które prawdopodobnie odrzuciło nauki kościoła Ebon, gdyż zajmuje się rozwojem techniki. Nauka ich języka ma być kolejną z mini-gier FF10.

9. Chocobo - na razie nie jest znany dokładny zakres funkcji tych kuraków, chociaż będą na pewno służyć jako rumaki bojowe.

FF10 będzie obfitował w wiele zapożyczeń, lecz jednocześnie oferował przełomowe dla serii patenty. Ciekawe, jaki okaże się w praniu. Na temat grafiki i zaimplementowanych po raz pierwszych w serii podkładach głosowych wspominałem już w poprzedniej zapowiedzi i na łamach Kącika RPG, dodam tylko parę słów na temat muzyki. Tym razem Nobuo Uematsu nie pracuje sam - otrzymał on wsparcie dwóch innych kompozytorów, a mianowicie Junya Nakano (THREADS OF FATE) oraz Masashi Hamauzu (FRONT MISSION, SAGA FRONTIER II), co stało się po raz pierwszy w karierze tego pana. Czyżby Nobuo się wypalał? I jeszcze jedno - śpiewana przez Rikki flagowa piosenka z tej gry ma być łudząco podobna do motywu Aeris Thema z słódkiego "Fajnals". Jak tylko ją usłyszę, dam znać, czy to prawda.

Dziesiąty FINAL FANTASY zajmować ma 2 płyty DVD, a ukazać w Japonii już lada dzień (17 - 19 lipca).
. Niestety do Stanów i Europy zawędruje dopiero w przyszłym roku (star)

CHARAKTERYSTYKA POSTACI

Tidus - władający jednorożcznym mieczem "wodnym" (może zmieniać kształty), utalentowany zawodnik Blitzballa, który jest głównym męskim bohaterem tej gry. Towarzyszy Yunie jako jej ochroniarz, lecz prawdopodobnie nie tylko z tego powodu ;). Overdrive - wykonuje różne combosy mieczem, co upodabnia go do Squalla z FF8. Special Skill - rozbudza w drużynie wolę walki podnosząc postaciom atak i obronę fizyczną.

Yuna - pełniąca czołową rolę w grze Summonerka, córka sławnego członka kasty Overdrive - przywyczny Aeon posiada napełniony paskiem Overdrive (Master Summon). Special Skill - przez modlitwę odnawia nieco HP drużynie, poza tym może przywoływać Aeony. Walczy za pomocą laski.

Auron - walczący za pomocą dwuręcznego miecza niegdysiejszy ochroniarz ojca Yuny, spokojny i prostolinijny wojownik. Overdrive - poprzez wklepywania odpowiednich kombinacji klawiszy odpala określone kombinacje ciosów a la Zell z FF8 (Secret). Special Skill - osłaniania postacie przed kierowanymi w nie atakami.

Lulu - przypominająca Quistis z FF8 laseczka parająca się magią, a walcząca za pomocą kukiełki Meogie'a (?). Również ochrania Yunę, chociaż jest dla niej bardziej jak złodziej. Overdrive - poprzez szybkie kręcenie gałką analogową Lulu rzuca kilka czarów pod rząd (Tamptalien). Special Skill - podnoszenie siły magii i odporności na nią całej drużyna.

Kimahri - człowiek-bestia, którego pod względem pochodzenie można przyrównać do Reda XIII z FF7. Kolejny ochroniarz Yuny, opiekujący się nią od śmierci jej ojca 10 lat temu. Overdrive - powoduje odpalenia wybranego ataku z zestawu Blue Magic. Special Skill - atak techniką Dragon Sword która pozwala na nauczenia się któregoś z technik jakimi dysponuje przeciwnik (Blue Magic). Walczy za pomocą włóczni, posiada również technikę Jump.

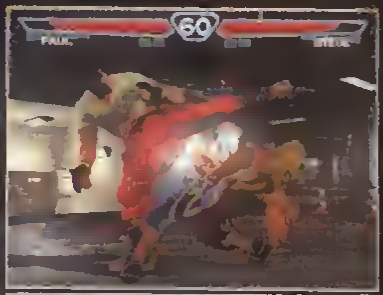
Seymour - drugi mag w drużynie, związany z kastą Summonerów. Szczegółów na razie brak.

Rikku - młoda członkini plemienia Al Bhed, przypominająca posługującą się wybuchowymi zabawkami ninja. Overdrive - poprzez kombinowanie dwóch przedmiotów z wyposażenia uzyskuje specyficzny efekt magiczny na polu walki (Alchemy). Special Skill - okradanie przeciwników oraz rzucania przedmiotami dzięki zdolności Throw (głównie granatami).

Wakka - kumpel Tidusa, również gracz w Blitzball który gra na pozycji miotacza (cokolwiek tu ta znaczy). Używa kuli Blitzball jako broni.

Tekken 4

bijatyka • Namco • 2002

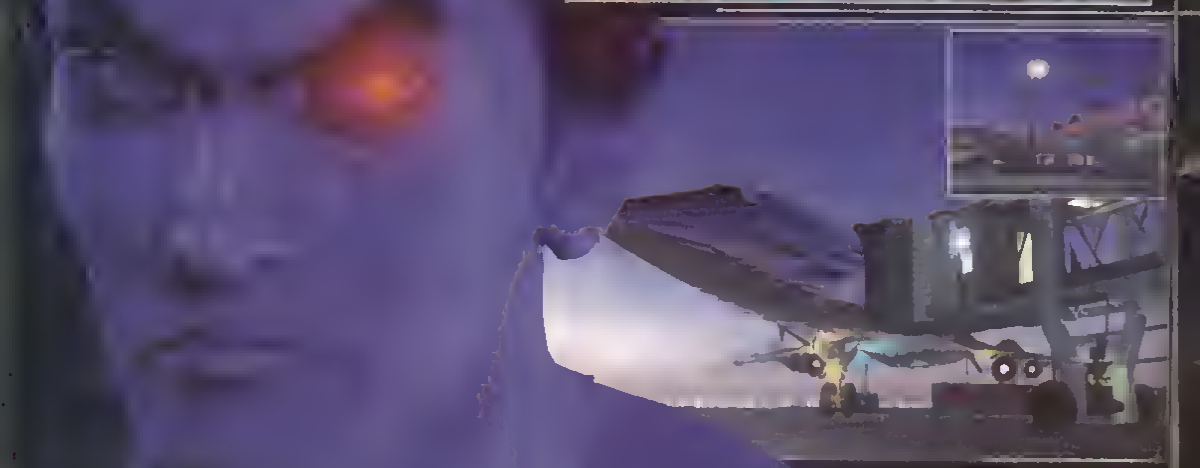


Pisałem, że kolejne informacje o nadchodzącym TEKKEN 4 będą podawał w Kąciku Bijatyk. Tymczasem tuż po oddaniu ostatnio materiałów do druku pojawiła się cała masa oficjalnych informacji i z tego powodu powstał specjalny, oddzielny artykuł. Fabuła, postacie, system walki, wygląd gry - o tym właśnie będziecie mogli tutaj przeczytać.

HISTORIA TOCZY SIĘ DALEJ...

Przy okazji trzeciej odsłony Turnieju Żelaznej Pięści Heihachiemu nie udało się pochwycić Toushina, boga walki - czyli znanego wszystkim Ogre'a. Od czasu zakończenia turnieju minęły dwa lata, a Heihachi nie porzucił swoich zamierzeń. Nakazał swoim naukowcom zebrać wszelkie ślady pozostawione przez Ogre'a (True Ogre'a w swej prawdziwej postaci), próbki krwi i skóry w celu prowadzenia badań genetycznych mających na celu odtworzenie genotypu boga walki. Ojciec chciał stworzyć nową formę życia poprzez połączenie swojego genotypu z genotypem Ogre'a. Kolejne eksperymenty nie udawały się...

W końcu biochemiczne Finansowego Imperium Mishima (Mishima Zaibatsu) odkryli, w czym tkwił problem. Do skutecznego połączenia genotypu Ogre'a z genotypem innej żywej istoty niezbędny



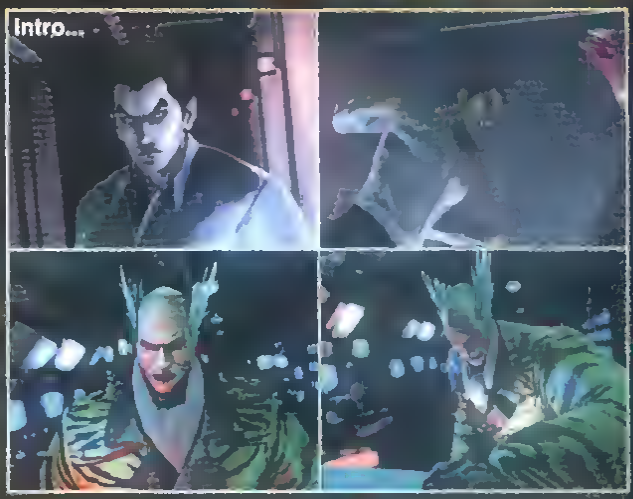
był specjalny gen... Devil's Gene, gen Diabła (dalej używać tylko będę angielskiej nazwy - Devil zamiast Diabeł:). Heihachi go nie miał, ale znał kogoś, kto ów gen posiadał...

Jin Kazama.
Jin, który ostatecznie pokonał Ogre'a w trzeciej odsłonie turnieju, został zastrzelony przez Heihachiego. Gdy umierał, przeistoczył się w Devila i zaatakował Heihachiego - ostatecznie jednak rozwinął swe skrzydła i odleciał w nieznane. Dalsze losy Jin'a po zakończeniu turnieju pozostają nieznane, a podjęta przez Heihachiego poszukiwania nie dały żadnych efektów...

Jednak w trakcie dalszego śledztwa, dziad odkrył pewną starą, dwudziestoletnią fotografię, która przykuła jego uwagę. Widać na niej było spalone zwłoki pokryte ciętymi ranami. Uwagę starego Mishimy przykuły plecy zwłok, na których było widać zdeformowane, przypominające skrzydła kończyny. Przekonany, że fotografia przedstawia jego syna, Kazuyę, którego sam pokonał i wrzucił do wulkanu 20 lat wcześniej (czyli turniej przedstawiony w TEKKEN 2), skupił wszystkie swoje zasoby na odnalezieniu tego właśnie ciała. Poszukiwania zaprowadziły do G CORPORATION, wiodącej firmy biotechnologicznej znanej ze swoich bezprecedensowych odkryć.

Heihachi odkrył, że firma G CORPORATION odnalazła zwłoki, pobrała i przeanalizowała ich skład genetyczny i była już w połowie prac nad stworzeniem nowej formy życia z wykorzystaniem tych posiadanych danych. Udało się nawet określić miejsce, w których przechowywane są i zwłoki Kazuy'i, i zabezpieczone dane - w laboratoriach G CORPORATION zlokalizowanych w Nepalu i Nebrasce.

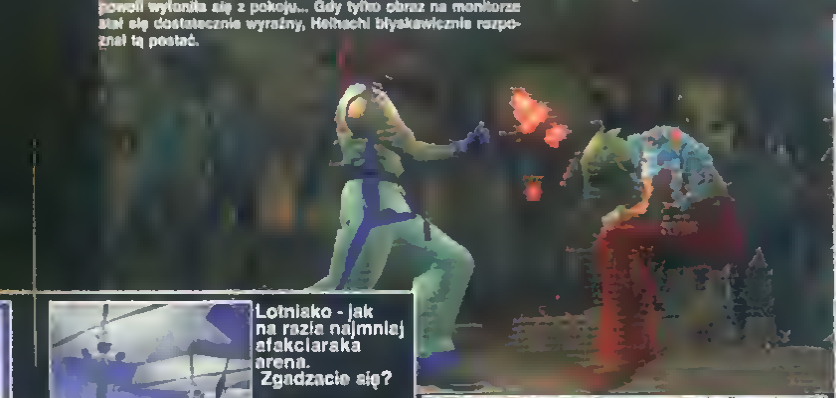
W piątek, 25-go grudnia oddziały Tekken Force przejęły laboratorium w Nepalu. Niższe kondygnacje budynku uległy zniszczeniu, a serwery plików z poszukiwanymi danymi zostały przetransportowane za pomocą helikopterów. W tym samym czasie, oddzielny oddział dowodzony przez Heihachiego wkroczył na teren podziemnego laboratorium w Nebrasce, gdzie miało przebywać ciało Kazuy'i. Heihachi obserwując akcję z helikoptera szybko uświadomił sobie, że w odróżnieniu do operacji w Nepalu, misja w Nebrasce nie przebiega zgodnie z planem. Monitory taktyczne pokazywały, że pierwsza fala szturmowa żołnierzy Tekken Force została rozbita przy próbie wkroczenia do pomieszczenia, w którym rzekomo miały znajdować się zwłoki Kazuy'i. Masywna sylwetka powoli wyłoniła się z pokoju... Gdy tylko obraz na monitorze stał się dostatecznie wyraźny, Heihachi błyskawicznie rozpoznał tą postać.



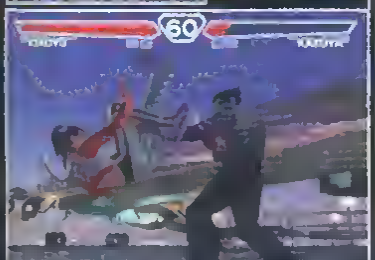
To był Kazuya.

Został on wskrzeszony przez G CORPORATION i ofiarował swoje ciało do dalszych prac badawczych, by odkryć prawdziwą naturę Devila, który w nim przebywał. Ciałem Kaz'a było zjednoczenie obu jaźni w jedną - sądził, że połączenie własnego ciała z Devilem pozwoli mu posiąść jego moce, co umożliwi mu ostatecznie zemstę na Heihachim i Mishima Zaibatsu.

Rozwścieczony tym, że pokrzyżowano mu plany, Kazuya rozniósł ciężko uzbrojony oddział Tekken Force i zniknął w płomieniach ruin laboratorium. Heihachi wpadł w furię i wyładował swą złość na własnych podwładnych, którzy donieśli o ucieczce Kaz'a. Główny doradca naukowy Heihachiego, Dr.Abel ponaglił jednak rozwścieczonego starca, by jak najszybciej odnalazł sposób pochwycenia Kazuy'i... Dziad, jak tylko się uspokoił, skupił się i obmyślił plan... Diabelski uśmieszek pojawił się na jego ustach...



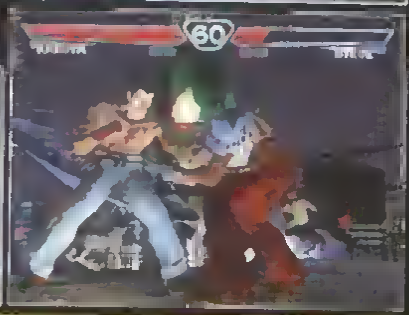
Lotniako - jak na razie najmniej efektowna arena. Zgadzacie się?



Dżungla... a w niej dwóch "Joszich", którzy chyba mają u siebie na piełku...

Dach wieżowca, nad którym bez przerwy lata helikopter, wygląda naprawdę cudownie

Dwa lata [illegible] od zakończenia Trzeciego Turnieju Żelaznej Pięści. I właśnie teraz Mishima Zaibatsu ogłasza następny turniej - "The King of Iron Fist Tournament 4", którego główną nagrodą jest całe finansowe imperium. Zwycięzca, któremu uda się pokonać Heihachiego w ostatecznej walce, posiądzie całe Mishima Zaibatsu. Kazuya, wiedząc, że cały turniej jest tylko pułapką zastawioną w celu wywabienia go z ukrycia, postanowił do niego przystąpić - to jest jego szansa na zrealizowanie swej zemsty...

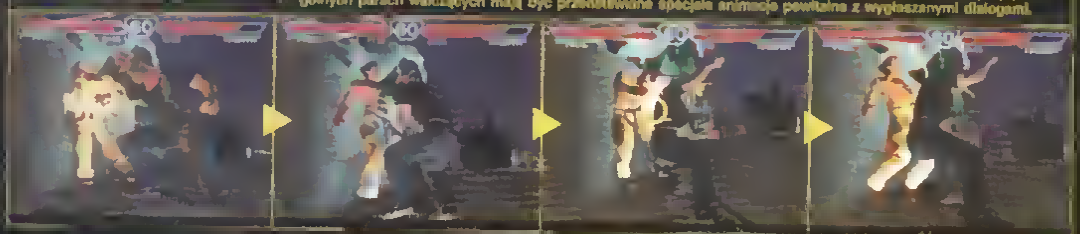


ZMIANY W SYSTEMIE

Twórcy musieli wziąć pod uwagę to, że walka już nie toczy się na nieograniczonym polu. Po pierwsze więc - oprócz zwykłych Side Steps (a te są tak jakby nieco głębsze) można niemalże SWOBODNIE CHODZIĆ po planszy (nawet wolniej i przytrzymać kierunek (przód)), co trochę przypomina '8 way run' z SOUL CALIBUR. TEKKEN 4 nie jest już prostą wymianą ciosów "w linii" - trzeba myśleć też taktycznie i przewidywać, jak będzie poruszał się przeciwnik...

Niezwykle ważną rolę odgrywają ściany - jeżeli dostaniemy ciosem i odbijemy się od muru/ barierki itd., to - po pierwsze: cios ten liczony jest jak Counter Hit; po drugie: uderzenie w ścianę zabiera nieco energii; po trzecie: NIE MA MOŻLIWOŚCI TECH ROLL'OWANIA! Pod ścianami możliwe są niesamowite "wall combos" - efektowność podnosi dodatkowo to, że przy ciosie uderzającym przeciwnika o ścianę ekran lekko się trzęsie. W T4 kluczową rolę [illegible] dzie odgrywała właśnie walka manewrowa i próba właśnie zapędzenia przeciwnika pod ścianę - a najlepiej całkowicie [illegible] rogu(). I tu w związku z tym pojawia się kolejna nowość, tzw. "position changes" - popchnięcia przeciwnika. Wciskając na raz lewą rękę, lewą nogę i jakiś kierunek chwytamy przeciwnika i popychamy go w daną stronę (można nawet zamienić się całkowicie stronami z wrogiem). Co tu się dalej rozpisywać... Jak podaje samo NAMCO - "Kto kontroluje ściany, ten kontroluje pojedynek".

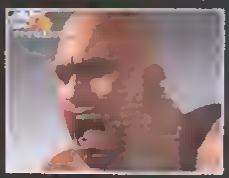
Ponadto zmieniła się charakterystyka niektórych ciosów - (np. "Tekken Combo" - 1,1,2 Kazuy'i nie musi być w pełni gwarantowane po trafieniu pierwszym ciosem), oczywiście starym postaciom dodano nowe zagrania - co większych maniaków po informacje odsyłam do "Kącika Bijatyk". A z kosmetycznych poprawek - po przegranej rundzie są specjalne animacje, ukazujące podnoszącego się, przeważnie solidnie wkurzonego przegranego, a przy poważniejszych parach walczących mają być przedstawione specjalne animacje pewnie z wygłaszanymi dialogami.



Pita

WOJOWNICY

W prezentowanej testowej wersji automatowej, na ekranie wyboru postaci widnieje dwadzieścia miejsc na portrety wojowników. Połowa z nich to wciąż tylko tajemnicze znaki zapytania - kolejni zawodnicy będą klasycznie - samoczynnie - pojawiali się po upływie określonego czasu (czyli dotrze znana "time release"). W kwestii obsady czwartego turnieju TEKKEN, producenci trzymają na razie gęby starannie przymknięte, przeto znana jest na razie tylko podstawowa dziesiątka zawodników (w jednym z wywiadów padło zdanie, że T4 nie będzie już posiadał jakichś dziewczęcych postaci typu Ganryu). I na niezmiernie cieszy - już teraz możemy nadewać się na widok trzech zupełnie nowych twarzy (niestety - w omawianych wersjach automatowych można było pograć tylko jedną nową postacią - Steve'em)! I oto przed Wami ich dość ogólno prolilo - po szczegóły (oraz omówienie znanych już zakapiorów) zapraszam do "Kącika bijatyk".



CRAIG MARDUK

Niepokonany przez cztery lata, Craig Marduk był kiedyś poważanym i wzbudzającym lęk wojownikiem Vale Tudo (to odnosi się do walk full contact bez ustalonych reguł). Jednakże został wykluczony z kręgu walk zawodowych z powodu związku z pewnym skandalem... Gniew pochłonął jego duszę.

Pewnego dnia stanął do walki, podczas której zabił swojego przeciwnika - oskarżony o zabójstwo drugiego stopnia został skazany na 10 lat pozbawienia wolności w więzieniu stanowym w Arizonie. Jednak po dwóch latach został "tajemniczo" wypuszczony z więzienia. Jakiś anonimowy dobroczyńca opłacił wielu ludzi, by zagwarantować wypuszczenie Craiga na wolność...

STEVE FOX

Ten młody, 21-letni bokser stojący u szczytu sławy, mistrz wagi średniej, miał wszystko, czego tylko zapragnął. Poza jednym - znajomością swej przeszłości... Adoptowany jeszcze jako niemowlak, nigdy nie znał swych biologicznych rodziców, ani pochodzenia dziwnej blizny na swoim ramieniu.

Pewnego dnia mafia obstawiająca wysokie stawki na zakładach bokserskich nakazała mu "oddać" walkę (podłożyć się). Steve nie zgodził się na współpracę i zwyciężył w pojedynku nie zważając na groźby. Za to mafia wyznaczyła nagrodę za jego głowę.

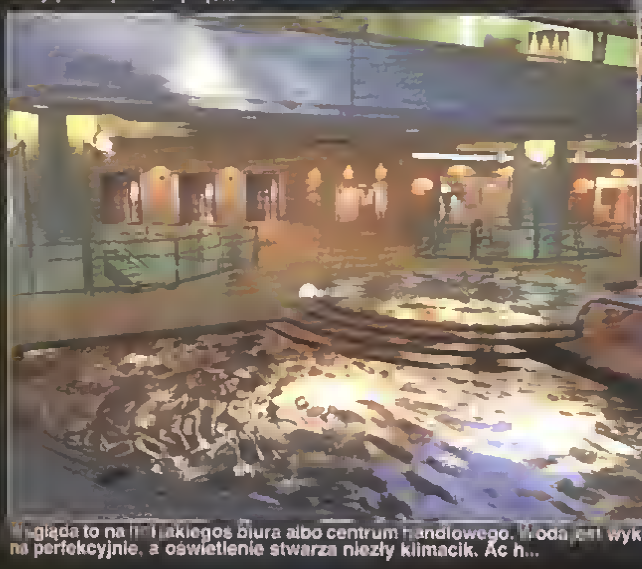
CHRISTIE MONTEIRO

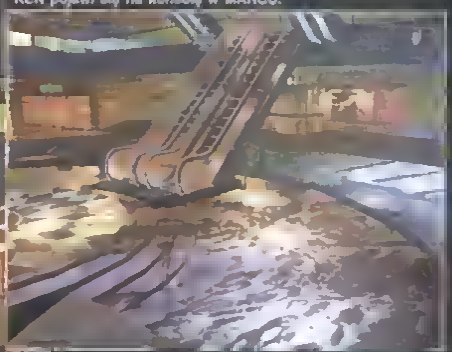
Ta 19-latka jest wnuczką mistrza capoeiry, który szkolił Eddy'ego Gordo w trakcie pobytu w więzieniu. Jeszcze w więzieniu Eddy poprzysiągł mistrzowi, że przekaże poznane tajniki tej sztuki walki jego wnuczce.

Od razu po powrocie z trzeciego turnieju o tytuł Króla Żelaznej Pięści, Eddy odnalazł ową wnuczkę swego mistrza i tak jak przyrzekł - rozpoczął jej szkolenie. Już po owych latach uczynił z niej imponującą wojowniczkę - zaraz po tym zniknął, pozostawiając Christie kilka słów: "Muszę szukać zemsty na wrogu odpowiedzialnym za śmierć mojego ojca". Zakłopotana tym nagłym i tajemniczym zniknięciem, podąża za Eddym jedynym śladem, jaki posiada - informacją o czwartej edycji Turnieju Żelaznej Pięści.

BETA TESTY

W Japonii odbyły się pierwsze testy wersji automatowej. GEEEEZ!!! PADŁEM Z WRAŻENIA!!! Sadzicie, że T4 mimo wszystko AŻ tak nie wstrząśnie - o tutaj, bo obejrzeniu screenów i filmów - padłem, rozdziawiłem japę i nie mogłem jej domknąć przez pół nocy. Co się okazało? Ano rzeczywiście - WALKA TOCZY SIĘ NA OGRANICZONYM POLU. Areny - przecudownie wykonane, są dość nieregularne w swym kształcie, różnią się wielkością, a oprócz typowych ścian ograniczających pole walki, spotykamy się np. z pomnikami stojącym na szczycie dachu (w tle fruwa piękny 3D helikopter), czy też z filarami w podziemnym parkingu (jakże pięknie wykonane samochody!). W dodatku podłoże nie jest płaskie (wzniesienia itd.). Zaprezentowane do tej pory plansze POWALAJĄ swym wykonaniem (dzięki horyzont, masa obiektów, oświetlenie) i ROZLEGŁOŚCIĄ - niezwykle klimatyczna dżungla (są kałuże, w których można brodzić - animacje wody tłucze po głowie!), lotnisko, hol jakiegoś biura (czy też centrum handlowego), podziemny parking, hangar (chyba właśnie na Nebrasce - aż czuje się przejmujący chłód powietrza), dach wieżowca, plaża czy też coś, co wygląda na magazyn (są kibicie!). Postacie są znacznie lepiej wykonane niż w TTT na PS2, bardzo odczuwalna jest ich masywność - widać, że dowalono masę poligonów. Poruszają się one dużo bardziej naturalnie - animacja jest doskonała, a w dodatku... GEEEEZ!!! JAK TO ZASUWA!!! T4 jest kosmicznie szybki, deklasuje pod tym względem poprzednikow. Jednak nie odchodząc od postaci - jak możecie przeczytać powyżej, ujawniono na razie dziesiątkę wojowników, a będzie ich łącznie przynajmniej 20 (tylo jest znaków zapytania na planszy wyboru postaci). Trzy nowości - Christie, czyli capoeira w żywiołowym wykonaniu, Craig Marduk - brutalna siła (choć autorzy zapowiadają, że nie będzie to kolejna postać typu BIG - stawiają na bardziej zwinną, sprytną grę i masę kombinowania) oraz bokser Steve Fox. Odnośnie tej postaci: jest on zupełną nowością, jeżeli chodzi o system walki - atakuje praktycznie tylko rękoma (kopnięcia dostępne tylko przy wstawieniu), a używanie kiwiszy odpowiedzialnych za nogi pozwala na różnego rodzaju swey'e (uniki, odchylenia). NAMCO przepięknie tutaj podeszło od strony wyglądu zawodników, prezentując zupełnie nowe "stroje" (jako "strój" należy tu rozumieć np. to, że Paul ma okiełznięte, a nie stojące do góry włosy! Sroki!). Ten pierwszy kontakt z T4 w ruchu postawił mi włosy nie tylko na głowie i karku. To już tuż, tuż - prace rozpoczęte we wrześniu zeszłego roku dobiegają już końca. Wersja automatowa wypuszczona zostanie już w lipcu (możliwe, że w chwili, gdy czytacie te słowa, salony arcade w Japonii JUŻ przeżywają oblężenie). Odnośnie terminu premiery wersji na PS2 jeszcze nie oficjalnie nie wiadomo - wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują jednak na to, iż ZGODNIE Z TRADYCJĄ, kolejny TEKKEN pojawi się na konsolę w MARCU.





...gląda to na hol jakiegoś biura albo centrum handlowego. Wooda jest wykonana perfekcyjnie, a oświetlenie stwarza niezły klimacik. Ac h...

Pita

ŚMIETNIK
WYGRZEB - 31

Z CZEGO MORDA NIE CIESZY...?
...z remontu na przykład.

W tym miesiącu przeprowadziliśmy rozsiadłowi dogruntowy remont [illegible] tylko zwanego potocznie Redakcją. W efekcie powstało [illegible] biuro, czy chcecie tego czy nie. W każdym razie poprzedniego [illegible] nie ma. Ostatnia jest tu na wyniszczenie. Wstyd nam nie mówić... [illegible] wszystko wygrzebaliśmy w długo wybitnych miesiący.

Po remoncie wygląda to tak... [MIV: co się zmieniło?]

WESOŁE REKLAMY

Tym razem reklamy [illegible] reklamo wszelki [illegible] dajemy ze to głowę... Stara)

HYDE PARK

Ulubiony gatunek: wszystkie — **SZERYF** — **Mr. Ściera**

PF Chronicles: Technomage | Twisted Metal Black | Escape From Mi | Wacky Races | Alone in the Dark: New | Sonic A 2 | Stupid Invaders

Aju — **SZERYF** — **Ulubiony gatunek: wszystkie**

NBA Street | Escape From Mi | Twisted Metal Black | Sonic A 2...

Ulubiony gatunek: RPG — **Star**

PF Chronicles | Twisted Metal Black | Escape From Mi | Alone in the Dark: New

Kujot — **Ulubiony gatunek: RPG**

PF Chronicles: TechnaMage: Dracula 2 | Twisted Metal Black | Alone in the Dark: New

Ulubiony gatunek: zręcznościówki — **MIV**

Alundra | Twisted Metal Black | Le Mans 24 Hours | Sonic A 2 | NBA Street | Alone in the Dark: New | Stupid Invaders

Myszaq — **Ulubiony gatunek: zręcznościówki**

Alundra | Twisted Metal Black | The Bouncer | Motor Mayhem | Alone in the Dark: New

HYDE PARK

Norby

Ulubiony gatunek: arcadowski

Dracula 2: TLS | Twisted Metal Black | Sonic A 2 | Alone IT Dark: TNN

Sasza

Ulubiony gatunek: RPG

FF Chronicles | Technomage | Dracula 2: TLS | Dark Angel: TVA | Alone IT dark: TNN

Koso

Ulubiony gatunek: sportowe

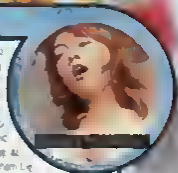
Technomage | Twisted Metal Black | The Bouncer | XGames Skateboarding | Alone IT dark: TNN | Sonic A 2

Gamera

Ulubiony gatunek: wyścigi

Loki

Ulubiony gatunek: symulacje futbolu



Le Mans 24 Hours | Escape F Monkey Island | NBA Street

Shiva

Ulubiony gatunek: sportowe

Escape F Monkey Island | NBA Street | Alone in the Dark: TNN | Sonic A 2 | Stupid Invaders

Słownik nazw urządzeń mechanicznych - zatwierdzone do użytku szkolnego.

Młotek - ręczny trzepaczek

Extremalny poradnik wakacyjny:

- nie korzystaj z kompielówek
- siłuj w basenie (zawsze możesz zwalić na zajęcia)
- piłkę na plaży uderzaj tylko tak aby ktoś dostał nią w głowę
- ogniska pal w środku lasu
- strulaj min na wydmach
- parkuj samochodem na molo
- siłuj na mrowiska
- próbuj zebrać wszystkie czarne flagi i boje nad morzem
- karm mewy... londrynkami
- podnoś do góry wszystkie spódniczki (patykiem), z daleka jednak omijaj Szkotów
- nie słuchaj "guślarki" rad

SPIS NUMERU

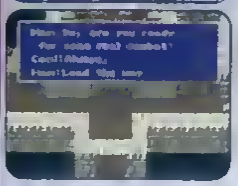
NASZA STRONA W INTERNECIE
www.psxextreme.pl

FINAL FANTASY CHRONICLES

Myślę, że wyrażę odczucia wielu fanów (i fanek) RPG, jeśli powiem, że SQUARE znów spełniło moje marzenia. Tak, tak - drugiej w ich dorobku, wydanej na PlayStation, składanki SNES-owych hitów oczekiwałam jak kania dżdżownic i to już od chwili, kiedy pojawiły się pierwsze wzmianki o projekcie pod tytułem FINAL FANTASY CHRONICLES. I wreszcie to mam - dwa kompakty zawierające czwartego FINALa oraz niepowtarzalnego, niesamowitego - CHRONO TRIGGERa! Chwała niech będzie SQUARE! Niech żyją Japończycy! Wiwat Jaruzelski! Ese... chyba coś pokręciłem...

FINAL FANTASY IV

Ponieważ CT znam już od wielu lat i wiem, czego się po grze tej spodziewać, na pierwszy ogień postanowiłem wziąć FINAL FANTASY 4. Jak zapewne wiecie, FF ian jako drugi z serii zawędrował do Stanów Zjednoczonych, gdzie też otrzymał "dwójkę" przy tytule. Wersja ta różniła się w pewien sposób od japońskiego oryginału - do tłumaczenia swoją 3 grosza wrzucili amerykańscy "airażnicy maratności", a poziom trudności gry został znacznie obniżony. Dopiero ostatnie kilka poszedł mi rozum do głowy, w wyniku czego dostałem wrażenia wierna tłumaczenia i konwaruję pierwowzoru.

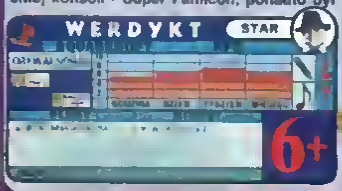


Wielu, w tym również i mnie, w pierwszym momencie odrzuca kiepskie wykonanie takich gier, jak właśnie czwarty "Fajnal". Czym to było robione - RPG MAKER daje o wiele lepsze rezultaty! Nie należy jednak zapominać, że gra powstała w zamierzchłych (z naszego punktu widzenia) czasach zamierzchłej konsoli - Super Famicon, ponadto był to pierwszy FF z serii wydany na nowym wówczas aprzęcia NINTENDO. Mimo wszystko wrażenie jest nieszczególne i nie poprawia go nawet dodane do gry demo (w sumie mogłoby go nie być). Co więc może przyciągnąć do tej gry? Przede wszystkim fabuła. Nie jest ona może mistrzostwem świata, gdyż mimo pewnej złożoności i inaraaujących wątków, zbyt szybko moim zdaniem popycha akcję do przodu, jednak taki właśnie jest charaktar tej gry. Szast-prast! Czarny rycerz Cecil wraca z wyprawy i zaczyna mieć dylematy moralne odnośnie wydawanych przez króla rozkazów. Szast-prast! Kolejne zadanie rycerza Cecila budzi w nim gorący sprzeciw, gdy atakuje się on nieumyślnym sprawcą masakry w wiosce Summenerów. Szast-prast! Cecil przygarnia ocalałą z wioski dziewczynkę i zaczyna kompletować drużynę, która pomoże mu walczyć za swym dawnym monarchą, teraz marionetką w rękach wyższych sił, poszukującą do nieznanych celów Kryształów Żywiołów. Szast-prast! Czarny rycerz Cecil zmienia się w Paladyna i wkrótce staje do walki z siłami, o jakich nie śnił. Miecz, magia, summony, latające maszyny i wyakakująca co chwilę potwory, to charaktery-

Porcja niezapomnianej klasyki od SQUARE to zawsze okazja na zarwanie kilku nocek z joypadem w łapie, a czwarty FINAL jest tego najlepszym przykładem. Warto się z nim zapoznać choćby tylko dla poznania korzeni gatunku.

styczne elementy tej gry. Rozgrywane w półturowym, pół-rzeczywistym (jakby z ATB, lecz bez pasków) ayatamie walki są najczęściej błyskawiczne - albo kończą się natychmiastową śmiarcią przeciwników, albo drużyny. Są ona poza tym trudne, chociaż ta ich cecha ujawnia się w miarę postępów w grze, a dodatkowo podkraśla ją występujące często azalona wręcz częstotliwość losowych ataré i szybkie zużywanie zapasów przedmiotów leczących.

Miłośnicy hardcora'owej zabawy będą zachwyceni, miłośnicy epickich opowieści mogą kręcić nosem ne pewną płytkość dialogów, obdarzeni słuchem zachwycą się niektórymi kawałkami, a ja powiem jedno - FINAL FANTASY 4 to dobra klasyka, z którą każdy szanujący się aRPeGowiec powinien się zapoznać. Moją ocenę możecie zobaczyć w ocaniaczca, a teraz przejdźmy do ważniajszej z tych dwóch pozycji zawartych w Kronikach Końcowej Fantazji.



CHRONO TRIGGER

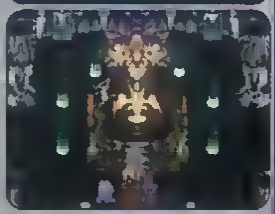
CHRONO TRIGGER był pierwszym japońskim eRPeGiem, z jakim się zetknąłem, lecz nie tylko z tego powodu głęboko zapadł w mojej pamięci. Zrobił to głównie dzięki niepowtarzalnej kombinacji grafiki, dźwięku, fabuły oraz systemu gry i dlatego też ciągle marzyłem, że pewnego dnia pojawi się konwersja tego dzieła na moją ulubioną konsolę i znowu będę mógł przeżywać to, co przed laty. I dzień ten nadszedł!

O wartości CT świadczy wiele elementów, lecz fabuła wybija się ponad wszystkie. Opowieść o podróżowaniu w czasie poczynając od czasów prehistorycznych, a na odległej przyszłości kończąc, poprzez świat pełen magii, stworów, artefaktów, maszyn i zaginionych cywilizacji, to wdzięczny temat na fabułę role-playa, a co najważniejsze - znakomicie wykorzystany przez SQUARE. Podczas przygód Crono i jego przyjaciół, w sumie przez przypadek wplątanych w aferę o światowej i ponadczasowej skali, towarzyszy nam akcja, tajemnica, wszechobecny humor, a nawet poroja wahnień. Szczegółów nie zamierzam tu zdradzać, gdyż warto własnoręcznie (i "własnocześnie":) poznać fabułę tego role-playa wraz ze wszelkimi sub-questami i wątkami pobocznymi. Gra dodatkowo niczego nie traci podczas powtórnego jej przechodzenia, a to z powodu kilkunastu zakończeń, jakie oferuje, a z jakiego to patentu skorzystał również jej PSX'owy następca - CHRONO CROSS. Wersja CT wydana w Kraniach posiada jeszcze jeden patent, który mobilizuje do kilkukrotnego jej zgłębiania - za każde uzyskane nowe zakończenie otrzymujemy bonus (w specjalnym menu) w postaci dodatkowych informacji o grze, możliwości oglądania animowanych wstawek oraz odsłuchiwania muzyki z gry. Grając na SNES-ie nie miałem takich bodźców, a i tak kilka razy ukończyłem ten szpil.

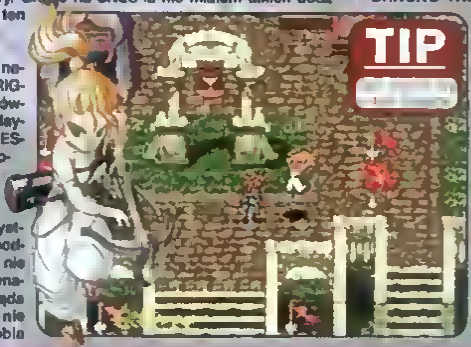
Za wydanie anglojęzycznego CHRONO TRIGGERa na PlayStation stawiam SQUARE piwo - cieszę się jak głupi do sera, że znów mogę pograć w ten fantastyczny szpil. To gra mojej konsolowej młodości.

Drugim elementem przykuwającym naszą uwagę jest oprawa CHRONO TRIGGERa. Pod względem graficznym, porównując nawet z wczesnymi grami na PlayStation, gra wypada blado, ale na SNES-ie była swego czasu prawdziwą rewolucją - wspaniale wykonane, bogate w szczegóły lokacje, świetnie animowane postacie, znakomite efekty graficzne podczas walk i przede wszystkim brak skoków na osobny ekran podczas inicjowania starć - nawet dzisiaj nie wygląda to archaicznie, bo! - w porównaniu do SNES-owych FINALi, CT wygląda olśniewająco. Nawet aż za bardzo - nie wiem, z jakiego to powodu gdyż obie konsole dzieli technologiczna przepaść, ale na Playu animacja w wielu momentach rwie się lub zwalnia, a nadczytanie niektórych plansz trzeba czekać długimi sekundami! Podobny problem dotyczył swego czasu gier zawartych w wydanej wcześniej Antologii FF (z "piątką" i "szóstką" FF) i powinienem się cieszyć, że znacznie lepiej wyglądający szpil ma już nieco mniejsze problemy, lecz fakt pozostaje faktem - konwersja nie do końca się udała. Przyznać jednak trzeba, że chłopcy się starali - dodatkowo w grze zostały zaimplementowane mangowe animacje, które jednak włączają się dość rzadko jak na mój gust i trochę nie współgrają z wydarzeniami w 16-bitowym świecie (dane zdarzenia ukazane są dwukrotnie). Najważniejsze jednak, że pozostała ta niezapomniana, fantastyczna muzyka towarzysząca nam w rozgrywce, a że możemy ją potem dodatkowo osobno odsłuchiwać, stanowi znaczący plus. Od strony efektów dźwiękowych doszukałem się paru zmian, chociaż głównie na lepsze, a wszelkie standardowe "klangi" towarzyszące atakom pozostały w niezmienionej, świetnie brzmiącej formie.

Czy już nie dość superlatyw? - zapytałby ktoś. Otóż nie - kolejną perełką CT jest system gry. Bazuje on na znanym z FinalI ATB oraz standardowej palecie parametrów i wyposażenia. Tym jednak, co zapewnia prawdziwą jego rajcowność, jest możliwość łączenia podczas walk ataków dwóch lub nawet trzech postaci w drużynie. Daje to przede wszystkim olbrzymią frajdę przy odkrywaniu nowych kombinacji (gdy któraś z postaci nauczy się nowej techniki) oraz wybieraniu ulubionego ataku (ze względu na techniki łączone). Walki zaś, jak już wspomniałem, rozgrywane są bezpośrednio na skaliorowanym terenie, co pozwala przede wszystkim na większe wczucie się w zabawę, bez rozpraszania uwagi przez przechodzenie na jakieś osobne ekrany itd. Oczywiście na bohaterów czeka w grze całe mnóstwo poukrywanych, unikalnych przedmiotów, co również pozwala na kombinowanie z wyposażeniem poszczególnych postaci.



CHRONO TRIGGER jest przede wszystkim grą wciągającą. Fantastyczna fabuła nie wykazuje cech przerostu intelektualnego, muzyka bawi i wzrusza, oprawa graficzna zadowala oko, a system zapewnia czystą zabawę bez zbyt rozbudowanych możliwości kombinowania. W moich oczach CT zasługuje na najwyższą notę.



DRACULA 2

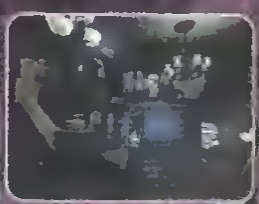
The Last Sanctuary

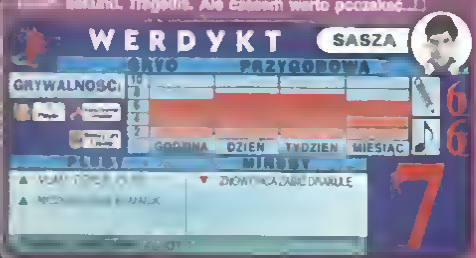
Właściciel wampira, który pogryzł w nocy kobietę proszony jest o przedstawienie dowodów szczepienia - w przeciwnym wypadku ofiara dostanie serię bolesnych zastrzyków w oko.

Dogonienie się składa, że piszę obydwie recki nowotworów CRYO (mam na myśli oczywiście AZTECa, o którym mogłeś gdzieś w numerze poczytać). Druga część przygód Jonathana Parkera, uwikłanego w śmiertelną i zarazem bardzo osobistą rozgrywkę z księciem wampirów - hrabią Dracula. Nie wiem, czy właściciel, ale za postać hrabiego posłużyła sylwetka Dracula - transylwańskiego księcia, który miał bardzo przyjemny zwyczaj nabijania swych wrogów na pale. Szczytowym [illegible] w karierze księcia było nabicie około 30 tysięcy [illegible] po wygranej bitwie - gdy wróg wrócił z nowymi siłami i zobaczył to "wiązanie ementarzysko", po prostu zrezygnował z dalszej walki. Sam Vlad otrzymał wtedy przydomek "Tepes", co znaczy "nabijający na pale". Ciekawe dlaczego...

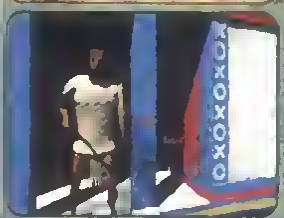
Tym razem, po udanej ucieczce z Transylwanii, Parker spróbuje zmierzyć się z hrabią na swoim gruncie, czyli w Londynie. Kabinę ciemności ściga go aż tam, gdyż zależy mu na odzyskaniu amuletu, zabranego przez Jonathana z jego zamku. Zależy mu też (i to bardzo) na Minie - dziewczynie, która bardzo przypomina mu ukochaną, zmarłą wiele temu żonę. Jednakże o ile w Rumunii Jonathan mógł liczyć tylko na siebie, tak w stolicy Anglii ma przecież przyjaciół. Jak się wkrótce okazuje, hrabia też nie jest samotnikiem. Pomimo swoimi trutniami - Cyganami, korzysta jeszcze z zasobów miejscowego domu wariatów. Zapowiada się na interesujące starcie.

THE LAST SANCTUARY jest przykładem na to, jak można zrobić na tym samym engine'ie tytuł o parę klas lepszy, wyzwalający (pomimo nieuniknionej statyczności) chęć grania i ciekawość, co będzie dalej. Już mi tak nie przeszkadza grafika, jej braki są skutecznie tłumione scenariuszem - i za to brawo dla CRYO. Między sterowanie gałką analogową też się jednak da zrobić, co? Klimat pozostał, zamieniono tylko niedostępne transylwańskie zamczysko na ponure, XIX-wieczne angielskie domy, w których pewnie wampir potrafi schować się równie dobrze, jak wszędzie. Do nowych, nie widzianych przeze mnie w poprzedniej części rzeczy należy możliwość wyskakiwania z gura (jeśli screen nie jest zbyt "ciemny", możesz go podziwiać na stronie). Reszta pozostała taka sama - w tym wysokiej jakości wstawki filmowe. Jeśli lubisz przygodówki z gatunku point'n'click, to zagraj w DRACULE, jeśli jednak nudzą Cię zagadki i wolisz coś zdecydowanie ostrzejszego, daj sobie spokój. Zwłaszcza że autorzy zadbali o to, by szybko wyczerpała się cierpliwość Gracza, ustanawiając rekordowe chyba ceny w długości dogrywania inwentora czy kolejnej lokacji. Ponadto, litości! Jaki to PlayStation ma transfer "Flary dwa"? To daje 300 kilobajtów/sek., a w grze obracającej wypełniający na góre siedemdziesiąt kB decyduje się siedem sekund. Tragedia. Ale czasem warto poczekać...□





AZTEC



Zorganizowany niedawno w Redakcji konkurs rzutów przyniósł niezwyczajne rezultaty. Najpierw Aju rzucił mi AZTECa, później Sciare stwierdził, że rzuca picie ale jak mu powiedziano, że bez picia człowiek może wytrzymać maks trzy dni, to się biedak zaczął zastanawiać. Laki też zaczął się rzucać, jednak rzucił wszystko w diabły. Kujot dla odmiany rzucił się na kanapki czym zyskał sobie przychylność sędziów, ale prawie natychmiast został przebity przez Gamerę, który rzucił Starum Star poczuł się porzucony i rzucił się z okna - niestety znowu na auto Feniksa. Bufi wrzucił coś na ruszt i już, już miał odebrać nagrodę główną, kiedy ostatkiem sił wyrwał mu ją HIV oświadczając, że rzuca żonę. Zbaraniałamy. Je dostałem w łeb leżącym "Aztekiem" i padło, że muszę napisać tę recke.

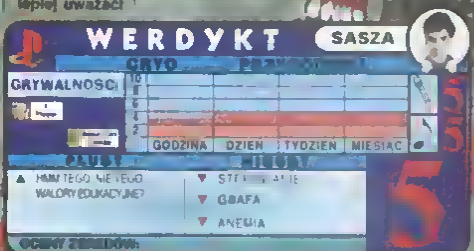
Znam twory CRYO, od dłuższego czasu obserwuję je - ukazujące się na pieca i rzadko kiedy wybijają się ponad przeciętność. AZTEC jest jednym z tytułów, który odbił się od granicy przeciętności - niestety w drugą stronę i w rezultacie uplasował się na wygodnym miejscu poniżej przeciętności). Granie w to coś pozostawia pełzające się po kaczanie pytanie: po kiego grzyba robić konwersje takich tytułów na Pieje?

Historia opowiedziana w "Azteku" to dramat pewnego młodziana, który znalazł się w niewłaściwym miejscu, o niezbyt sprzyjającej porze i stał się świadkiem zabójstwa azteckiego szlechcica. Pach chce, ... zabójca nie bardzo chciełby pozostawić świadków swoich wyczynów i pierwsze co robi, to leci do wioski, w której mieszka "młody" i wreszcie jego rodziców. Zaskoczony niezmiernie tym wydarzeniem, "Mały wąż" (bo tak tłumaczy się imię bohatera "z azteckiego na nasze") wyrusza na "pełną przygód i niebezpieczeństw" wyprawę. Reszty możecie się domyślić - poruszając się skokami zwiedzicie okolice i miasto Tenochtitlan, rozwiązując zagadkę śmierci nieznajomego. Zostanie to Wam podane w sposób,

A wiecie, że wyszła też Odyseja i Pompeje? Tyle zabawy przed Wami! Może jednak nikt tego nie skonwertuje...? [Mr.Ś: ghem, jakby Ci to powiedzieć...]

Jaki pewnie pamiętacie z DRACULI czy AMERZONE - czyli jako nawinięte na kulę zdjęcia, po których można się rozglądnąć i coś w odpowiednich ku temu miejscach kliknąć. Zaimplementowano także encyklopedię wiedzy o plemieniu Azteków, więc jeśli tylko znasz trochę j. angielski, to dowiesz się dlaczego nie powinieneś lubić Hernana Cortaza. Dane skarbnica wiedzy potrafi uaktywnić się w różnych (zazwyczaj dziwnie wyglądających) miejscach, dostarczając niesamowitych wrażeń intelektualnych. Uciekając przed żołnierzami z wioski, wpadam do łodzi, oni za mną, wyskakuję na brzeg - trafiłem na pole kukurydzy i już mogę włączyć encyklopedię, żeby się dowiedzieć, iż "kukurydza była podstawową roślinką hodowaną, tak jak u nas, kurde, ziemniaczki"! Pomysłów jakiego tempa nadaje to grze! A jaki ładunek emocjonalny! Prawie jak w reklamie pampersów.

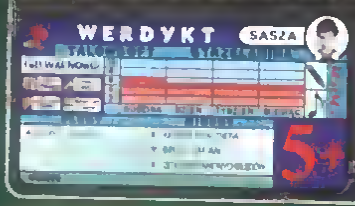
Obrazu świata Azteków dopełnia obłędna muza rodem z reklam kawy czy płynów do płukania tkanin, jakieś piszczałki i lujary - człowiek czuje się jak w indiańskiej dyskotece. Hie, hie i nie byłbym sobą, gdybym do ogródka CRYO nie wrzucił kamyczka z podziękowaniami za fenomenalną pracę ... Inie dzieła! A kursor to chyba jest na jakichś lekach, bo nie chce cholernik w miejscu wytrzymać i co chwila popra wia poczynienia Graeza). Sasza mówi - lepiej uważać!



Piła

Kolejna odsłona SPEC OPS I niestety - gorsza. Piszę to z wielkim żalem, pamiętając o pierwszych "Oddziałach Specjalnych", które rozerwałem jakiś czas temu. Ta, co wkurzała w poprzednich częściach, teraz doprowadza do szewskiej pasji - wystarcz sobie motyw tylko jakiś pod ekstremizm, talent rąbia do Ciebie setkami z odległości kilkunastu metrów, a Twój kumpel nawet nie raczy do niego wygarnąć. Rozumiem, że w wojsku należy się realizować i gdy mu każesz, to zaczyna strzelać (i jak zaczyna! Wali ze swojej flinty do wszystkiego co się rusza i nie ma znaczenia, czy kula dolatuje do wroga lecz w stanie go poznieczulić na kawałki, czy co najwyżej zelżyć mu trzymany w lewej ręce papier toaletowy), ale trochę własnej inicjatywy w sytuacji zagrożenia życia kolegi by się przydało. Kolejnym nie poprawionym błędem jest brak celowania przy każdej z dostępnych broni - mam na myśli sytuacje, w których grasujemy do jakiegoś celu oddalonego na wagonach, a on nie, zwyczajnie, żeby zwiększyć "celność trafieniową" naszego wojska i dalej echo... Ja sam, nie bacząc na szybko zmalejszający się pasek energii, dolarłem na odległość wyciągniętej ręki do bandyty (pech chciał, że stał tyłem wyżej) i wesoło strzelałem mu między nóżkami. Żyć, nie umierać. Ale umarłem:).

Oto powody mojego rozczarowania nowym dzieckiem TALONSOFTu - nie mam większych zastrzeżeń co do grafiki i dźwięków (muzyki brak - ale dla mnie to plus - na akcję nie chodzi się z walkmanem na uszach). Może tylko brak zmian w uzbrojeniu moich komandosów - powiem więcej - brak jakichkolwiek zmian, poza nowymi misjami. Przy jakiejś minimalnej inwencji ze strony autorów mogliśmy zobaczyć nowe sposoby poruszania, np. szybki obrót o 180 stopni (nie chodzi oczywiście o stanie na głowie), strzał z wyskoku czy drapanie się po gnatach, albo wspomniane już nowe bronie, o które się aż prosiło. W rezultacie okazuje się że do łapek dostajemy zaledwie Mission Pack, który nie ma ambicji bycia czymś [illegible] szkoda, bo jak to powiadał hrabia de Saint [illegible] "kto się nie [illegible]".



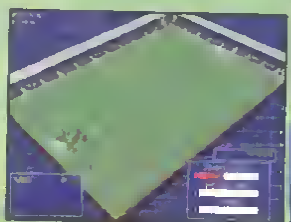
Lekum-polekum! Ja naprawdę lubię "menadżery" i nie cierpię, kiedy podkłada mi się świnie! A tutaj taki numer. SPORTWEEK PLAYER MANAGER 2001, nie inaczej. To tak, jak do hotelowego basenu nalać płynnego g***a i kazać się w nim kąpać wczasowiczom. Niby basen ładny, ale coś w nim śmierdzi! I tak, niestety, jest również w przypadku produkcji ANCO. Kusi, ale fetor skutecznie odstrasza.

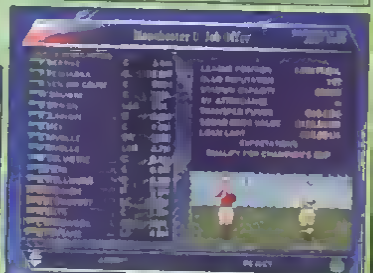
O dziwo, do dyspozycji Gracza oddano tym razem trzy ligi - angielską (standard), holenderską i belgijską. Czyli cieplutko, jak by się mogło wydawać. Najpierw wziąłem się za "Kraj Lekkich Obyczajów". Co powiecie na drużynę o nazwie Ajax? Cóż, na klubową licencję w Holandii wydawca pokalował! Na szczęście w dwóch pozostałych ligach jest inaczej. "Fajnie" - mruknąłem, wytarłem pot spod pach i zacząłem grać Liverpoolem. Zaskoczenie nie było pozytywne.. Nazwiska są fikcyjne jeszcze bardziej niż holenderskie kluby. Przygryzłem wargi - i ciszę dalej.

Gesz, skąd się bierze tak długi czas doładowywania? Toż to kpina jakaś. Loading jest tak wolny, że można dwukrotnie skoczyć do kibelka i jeszcze zrobić sobie w kuchni jajecznicę. Raz jeszcze jednak wziąłem na wstrzymanie (tak więc patent z kibelkiem musiałem wykluczyć) Opcje - standardzik, rzektbym. Nic, co rzuciłoby na kolana i wywoływałoby mimowolny szczęk kości. Trening, aranżowanie meczów towarzyskich, transfery itd. Jeśli grałeś w LMA MANAGER 2001, dostępne tam opcje podziel przez dwa, a będziesz miał obraz SPM2001.

Wreszcie mecz. Ukazanie pola gry jest tragiczne, a rozgrywka przypomina mecz towarzyski między laelatorem Bogusławem i Huraganem Polkedlicami, podczas którego zawodnicy ewidentnie nie byli dysponowani. K***a, który mamy rok!? [siostro, proszę o kalendarz] 2k1 - do cholery! Niestety, Anco sprawia wrażenie, jak gdyby przebywało w letargu I to od wielu lat.

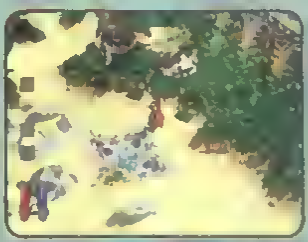
Na pewno nie będę Cię namawiał, Drogi Czytelniku, do kupna tego menadżera. Rozum masz (wszak czytasz jedynie dobre czasopisma, hehe!). Po prostu wróć do LMA MANAGER 2001 Dobranoc...

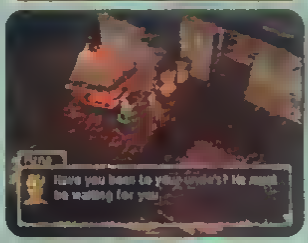




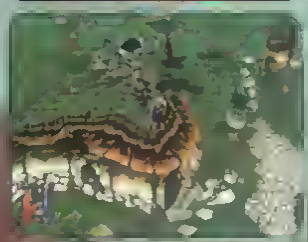
TECHNOMAGE

awno, dawno temu żyły dwa społeczeństwa. Jedno z nich - Dreamersi, zajmowało się magią i jej zastosowaniami, drugie - Steamersi - umiłowało sobie życie wśród maszyn, świata widząc poza swoimi mechanizmami, smarem i kluczami francuskimi. Niepisane prawo głosiło, że żaden członek Dreamersów nie mógł związać się ze Steamersem, a już broń Boże nie mogli mieć wspólnych dzieci - to oznaczało bardzo duże kłopoty. Oczywiście jedni odwiedzali drugich bez przeszkód związani chociażby handlem, ale o jakiejś zażyłości nie mogło być mowy. Pech chciał, że wielka miłość zakwitła jednak między chłopakiem-maszynistą a dziewczyną-magiem (jakżeby inaczej). Bardzo szybko okazało się, że z pary zrobiła się trójka i po dziewięciu miesiącach wyłonił się pierwszy technomage. Nazwali go Melvin. Właściwie nic wielkiego się nie wydarzyło i przez kilkanaście lat żył sobie Melvinek spokojnie w wiosce Dreamersów. Wszystko co mu dokuczało to dzieciarnia, która śmiała się z jego magicznego niedowładu. Aż pewnego dnia rozstąpiła się ziemia na drodze między wioskami obydwu plemion i wyłazły z niej potwory, atakująca wszystko co się rusza. Poszukiwania winnego tej sytuacji zawęziły się do jednej osoby - technomage. Wygnany z wioski magów, ruszą do Steamersów w poszukiwaniu ojca z nadzieją, że ten pomoże mu odzyskać życie.

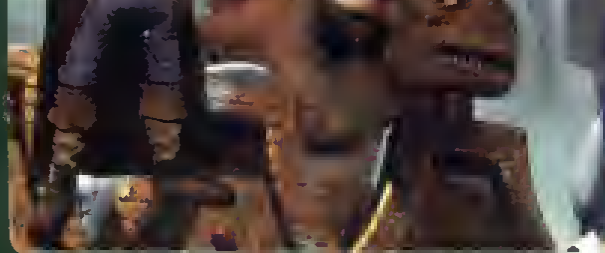




Pamiętacie ALUNDRĘ 2? TECHNOMAGE jest do niej bardzo podobny. Ten sam rodzaj uproszczonego RPG, główny bohater wyposażony w możliwość skakania, trójwymiarowa arena działań. Graficznie TECHNOMAGE jest jednak trochę lepszy, dopieszczony (radzę zwrócić uwagę na podziemne poziomy - niezły light-sourcing). Pełna możliwość obrotu sceną to luksus, którego tak bardzo brakowało mi chociażby w FF TACTICS. Duża różnorodność terenów, jakie przyjdzie nam zwiedzić - od kwiatków, motylków, domków w kształcie grzyba, do rurociągów, baraków, sztolni, tasmociągów itp sprawi, że nie znudzicie się patrzeniem w ekran. Miła muzyczka płynąca z głośników nie podrażni ucha po kwadransie zabawy, a niezłe podłożone głosy aktorów wprawią we właściwy klimat (polecam stłumionego się sprzedawcę z gospody w Dreamtown).



Główny wkrot, jak na RPG przystało, dostaje oczywiście do zwiedzenia, ale dostaje je za wykonania zadania - nie za utłuczenie jakiegoś gada. Jeśli rurka z doświadczeniem napełni się na 100% otrzyma bonusowe punkty, które może rozdzielić między cztery cechy: siłę, wytrzymałość, mistycyzm i inteligencję. Trochę to mało, ale pamiętajcie, że to uproszczone RPG. Dlatego też broń (że tak przeskoczę na inny temat) nie posiada żadnych parametrów, a tylko dzieli się na rodzaje (sztylety, miecze, bejsbole ;)). W wydzielone sloty możemy też wstawiać zbroje, przedmioty magiczne, narzędzia i czary. Reasumując - dostajemy pozycję, w którą gra się lekko, łatwo i przyjemnie, interesująca fabuła i niezbyt skomplikowana zagadki pomieszane ze ślicznie wyglądającą grafiką dają nam uczucie ciamkania pysznego cukierka, zapakowanego w elegancki papierek. Czyli jest gicio.



WERDYKT

SASZA

INFOGRAMES RPG

GRYWALNOŚĆ: 6

GRAFIKA: 8

DŹWIĘK: 8

GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

PLUSY

- NIEŹLA GRAFIKA
- SCENARIUSZ

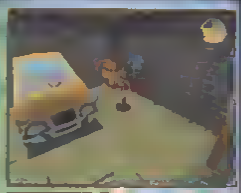
MINUSY

- MOŻE TROCHĘ ZBYT INFANTYLNA

8

OCENY ZOREDÓW: KUJOT 8 STAR 7.

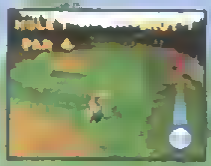
Nie wiem, jak Wy, ale ja za Goofym nigdy nie przepadałem. Lubiłem Donalda, Sknerusa, ale Goofy ego... I ryj miał głupi i jakieś tępe spojrzenie. Jak byłem mały, takich jak on trzaskaliśmy w piaskownicy grabkami i zabieraliśmy foremki, a tu lata mijają i zobacz, jak ten wredny kundel się wyrobił. A DISNEY nawet się szarpnął na grę z Uszatym w roli głównej. Myli się jednak sądząc, iż tytuł może stać się hitem. W dzisiejszych czasach g***o można zamienić się w kody platformowe jedynie w przypadku Pokemonów.

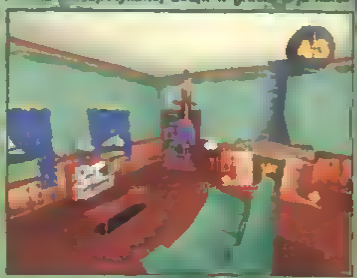


GOOFY'S FUN HOUSE

Wiem, jestem zgryźliwy, ale po prostu Goofy'ego nie cierpię. Odtąd jednak uprzedzeń się pozbywam i oceniam grę możliwie rzetelnie. Pomimo... Dobra, jedziemy.)

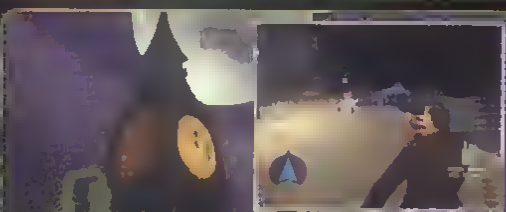
Poruszamy się kundlem po domu, tytułowym właśnie. W salonie swej posiadłości znajduje się kilka obrazów, jednak - co po wnikliwej obdukcji przyjdzie Ci stwierdzić - są one pozbawione pewnych elementów. Elementy te, jak zapewne zdążyłeś się już domyślić, musisz zdobyć. I tak na przykład musisz obejść całe domostwo, by znaleźć swoterek i szorty Goofy'ego, by następnie umieścić je na obrazie z Goofym golfistą. Gdy już to wykonasz, będzie Ci dane zagrać partyjkę golfa - po zwycięstwie zyskasz puchar, itd. I na tym właśnie idea gry się opiera. Nudna, co? Wkręcić się mogą chyba jedynie dzieciaki. Dom Goofy'ego bowiem to również całe masa zabawek, które można unosić, kopać lub przestawić. Ale mamy wreszcie pełną interakcję z otoczeniem, o jakiej pomarzyć dotąd w grach, a ja narzekam). Nagrodą za wykonywanie questów (dobre sobie, hehe) są filmiki z Uszatym w roli głównej. Jeśli byłoś zapalonym tenek niedzielnych dobranocek to wiesz, czego się spodziewać. Dla dzieciaka nagroda jak w ryj z baseballa przywalił, ale czy taki, dajmy na to, Jaś Kowalski będzie cieszył mnie z powodu możliwości obejrzenia animacji, z której i tak nic nie zrozumie? Nieee. W recenzjach tego właśnie typu gier do znudzenia powtarzamy ten sam tekst - gra "dla dzieci" nie ma na naszym rynku racji bytu z prostego powodu, mianowicie polskie lektorskie po angielsku znają w zasadzie tylko "fuck", "shit" i "rape me" (na, może bez tego ostatniego). Dlatego też grę polecam wyłącznie miłośnikom Goofy ego. Którego notabene bardzo nie lubię. Ale zaraz, czy ja już o tym gdzieś nie...





WERDYKT KOSO

5-



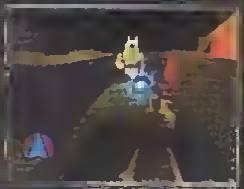
ROSWELL conSpiracies

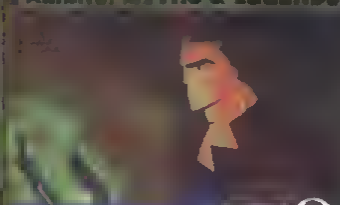
ALIENS, MYTHS & LEGENDS

ROSWELL... Jakkolwiek nie ustosunkowywano sceptyków, prasowi wali się w zapowiedziach ciekawie. Kiedy jednak strzały się pojawiły, stało się jasne, że hit wielki to nie będzie... Oto, taka paździerzowa przygodówka z głupkowatym bohaterem. Ocasionalnie, niestety, zgrzyty się w stu procentach.

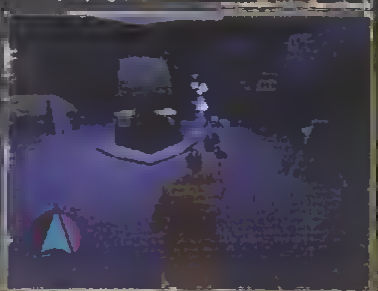
W kategorii najbardziej denerwujący tabuny w grach, RC zdecydowanie się wybija. Wątek motyw z ufokami jest stary jak świat, a programiści jakoś nie palą się, by go urozmaicić. Ale mniejsza o to. By zapobiec kolejnej zagładzie ziemi do walki stają jakieś nerdowy kolesie z głupią miną, utrzymy w przekonaniu a la Edward Carnby. Sympatii naszej nie budzi, za to aż prosi się o kopa w to swoje pożygowane dup***o. Na dodatek kwestie wypowiada głosem żałosnym niczym Jan Suzin po kilku "strzałach" spirytusu.

Takiej inwazji na wirtualnym w grach TPP już dawno. Ostatnio chyba w FADE TO BLACK, a to było ładnych parę lat temu... Przelecie się cieszne gruba niczym ogórkowe krzaczyzy drzewa sprzed dwóch przy trasie Warszawa-Sękocin. Grafikom należy się porządna linia (już dawniej do dwóch Stefana, co by za swoją "Four-ertyjce" brygadę wisiał:). Oświetl jest tak tragiczny, że jest (jeny motywów upadu w ucho - tak mówią moi kumple. Tu sam nie jestem w stanie tego stwierdzić (krzczęgóły w HP)). Ogólnie jednak oprawa A/V urąga wszelkim standardom i wypada otać ją silnom kopiącym, by spróbować skupić się wyłącznie na grze. Ale i tutaj jest fatalnie. Oł, wydawałoby się, zwykła strzelana przygodówka. Napotykane zagadki trudne nie są, nie trzeba się przy nich nieco nabiegać (wiesz - latanie w poszukiwaniu przedmiotów i miejsc, w których można ich użyć). Ale by był to motyw rajcujący - brakuje sporo. Z rezerwowanego obowiązku parę godzin w grę pograłem i każda kolejna chwila z nią spędzona sprawiała, że coraz mi się obiad.





Nie wiem, co mam napisać... Może "zagraj lepiej w pierwszego TOMB RAIDERa"? Nie, nie napiszę tego, bo zabrzmiałoby zbyt pretensjonalnie;). W każdym razie po RC sięgnij tylko w przypadku totalnego deficytu na PSX'owe gry - to, niestety, już niedługo nam



WERDYKT KOSO

3+

Pita

Disney's ATLANTIS THE LOST EMPIRE

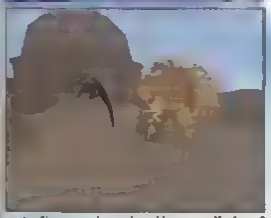
MOJE TRZY GROSZE

Ta gra zaskoczyła mnie całkiem miło - po pierwsze, również graficznie. Oczywiście nie ma to żadne (wtórności) jeno porządna oprawa. I takiej właśnie oczekiwałem, więc jest OK. Gra się poprawnie łapie, DISNEY zapodał ciekawe patenty, także na nudę narzekać nie można. Chłopcy "pogcia Wałka" zresztą odpuszczą od zwolnego ubóstwienia gatunku (platformówki) na rzecz przygodówki. Jak to brzmi ostatnio powiedział, wszystkie gry DISNEYa to produkty na "zadowolenie". Nie inaczej jest i tym razem...

7-

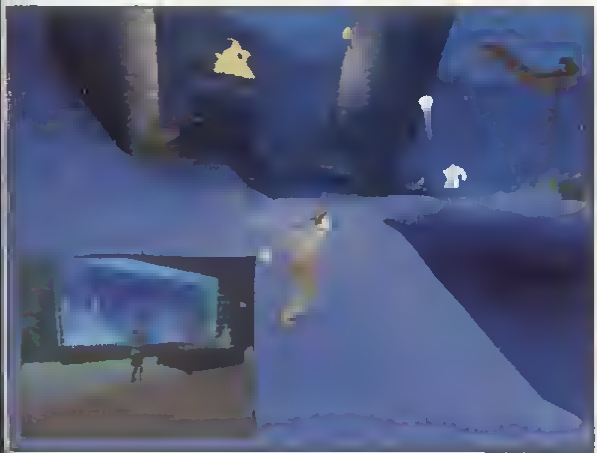
Kuba

DISNEY wydał właśnie grę na kanwie kolejnego pełnometrażowego obrazu animowanego, a mowa o ATLANTIS. Grupka śmiałków, czy też raczej ekspedycja rusza celem odnalezienia zagubionej cywilizacji i zgarnięcia jej skarbów. W skład ekipy wchodzi kilku specjalistów w różnych dziedzinach. Miło to wróży... Tak, podczas zabawy poruszasz się kilkoma postaciami, wchodząc w skórę odpowiedniej w zależności od potrzeby (za sprawą Checkpointów-teleportów). Miło - międzieniec wyróżniający się z tłumu takimi umiejętnościami, jak wspinanie się po murach i korzystanie z podwieszonych "pod sufitem" kładek (perusza się podciągając się na łapach), potrafi też porządnie walnąć w łeb swoim bumerangiem i kombinować - to właśnie do niego należy rozwiązywanie zagadek logicznych; Vinny - tippy osiłek, przydatny jednak gdy trza coś przesunąć lub zamienić w pył, ponętna Audrey - władająca gnatem na pociski dum-dum, ostatnim z paczki jest "kreciik" - karłowaty grubas z lekerką, potrafiący m.in. wiercić w podłożu. A na koniec jawi się niespodzianka, w dodatku piękna...

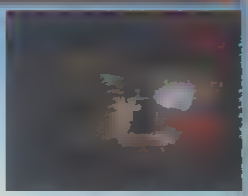


ATLANTIS nie jest typową platformówczką (tym bardziej dla najmłodszych - jak by można wnioskować). Pierwszy tytuł, z jakim się kojarzy, to TOMB RAIDER. Wszystko za sprawą misji treningowej, w której niczym panna archeolog trza przemierzać korytarze, skakać po meblach, wspinać się po ścianach itp. Później leci jak z bicza strzelił... Akcja prezentowana z widoku trzeciej osoby, masa pierdół do zbierania (kryształy) i butt-kicking potworów. No właśnie - beznadziejne, nie finezyjne kreatury odpychają. Widok bohaterów okładających potwory jak żałosne, jak atakujące w ruinach przeróżnie strusie (co prawda z obskubanymi kuprami, ale jednak...), w lochach obrzydliwe karaluchy i żuczki wielkości Gamery, w

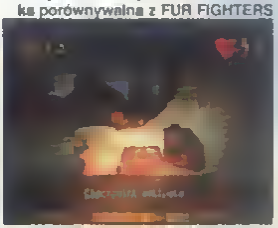
Tym razem DISNEY stworzył pozycję nietypową (jak na siebie) - więcej tu "przygodówki" (a'la TR) niż "platformera 3D"...

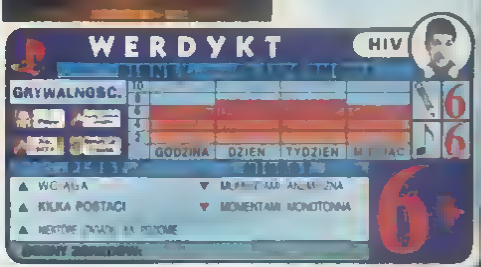


świecie śniegowym Yeti sypiące z d**y fireballami, mechanizona Magdalany, ptaszyska wydelignowane jak latawce, pokraki przywodzące na myśl zmutowana żółwie ninja i inne - to nie napawa optymizmem. A walki odbywają się bardzo często; na szczęście każda postać potrafi wykonać combosa wbijającego przeciwników w glebę niczym gwoździe. Wątek przygodowy został odpowiednio rozbudowany, dzięki czemu poziomy czysto platformowe przeplatają się z np. podwodną przejażdżką batyskafem, ucieczką z walących się ruin ciężarówką (zbieranie leżących na drodze kanistrów z benzyną - toż to motyw rodem z RIVER RAID!), czy też przejażdżką mobilnym świdrem. Można zaryzykować stwierdzenie, że ATLANTIS powstała na podstawie kilku gier, bowiem oprócz wymienionych zrzynek można tu uświadczyć np. ucieczkę przed narwanym mamutem "w stronę kamery" - a'la CRASH B. i "DONALD DUCK GOIN' QUACKERS?". Do tego dorzuć strzelanie (widok FPP), nurkowanie lub... łączenie ze sobą elementów akwipunku (RESIDENT EVIL), co w efekcie daje nowe możliwości, czy wręcz przepustkę do kolejnych lokacji (łączenie znajdowanych kryształów z bronią celem jej dopakowania).



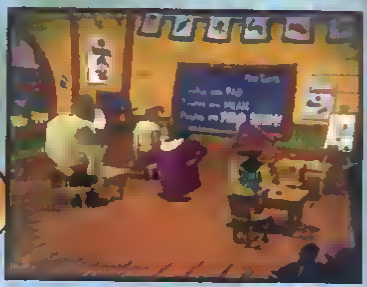
Zdecydowanie rajcowności nie dotrzymuje wykonanie gry. Grafika nie przywołuje skojarzeń z animowaną perełką, a muzyka choć niezła - wyrippowana z filmu, więc teoretycznie zarąbista - momentami przypomina marsz pogrzebowy. Od czasu do czasu można też narzekać na puste (biednie oteksturowane, pociągnięte Gouraudem; zawierające mało elementów wystroju) lub monotonna lokacje. Mitym zaskoczaniam był dla mnie czas potrzebny do ukończenia gry. Jakby na przekór większości własnych gier, tym razem DISNEY zafundował mi 2 upojne dzionki szarpanie. Początkowo odniosłem wrażenie, iż będzie to mózg porównywalna z FUR FIGHTERS (DC), jednak okazało się, że nic z tych rzeczy. Najnowszy produkt DISNEYa wciągnął mnie jak cholera. Bije od niego ciepło, którego nie potrafię ubrać w słowa. Gra brakuje rozmachu, ale polecam weń ciornąć wazek platformówek ostatnimi czasy jak ne lekarstwo.





Pla

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND



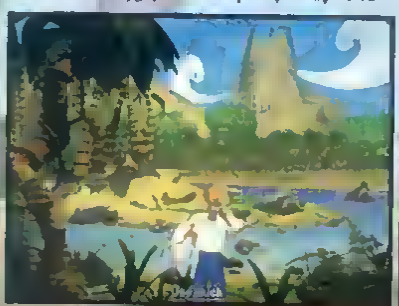
Whooo-hoooo! ESCAPE FROM MONKEY ISLAND w wersji na PS2! Tak, tak - czwarta już część przygód najsłynniejszego z piratów, Guybrusha Treepwoode, pierwszy raz w historii atakuje rynek konsolowy! Wydarzenie jest tak wzniosłe, tak wspaniałe i tak rajcowne zarazem, że zwyczajnie brak mi słów, a rękę poniższą plodzę z przejęciem już od dobrych kilku dni (i prawie skończyłem wstęp! Będzie dobrze!) No, ale sam przyznaj - czy w dobie totalnej zapaści na rynku dobrych przygodówek, nie wypada mówić tutaj o perełce? Ha!

Doskonale przypominam sobie pierwsze chwile z pierwszą częścią "Małpiej Wyspy" - mały wtedy jeszcze byłem, do nocnika sikałem, zarywałem laski metodą "ciągnięcia za warkoczyk". Hehe! A wiedzieć musicie, że w ówczesnych czasach gry typu adventure pojawiały się w ilościach hurtowych - mniej więcej tak, jak dziś wyścigi czy strzelaniny. Krótka mówiąc, całe rzesze ówczesnych Graczy wychowały się właśnie na klasycznych przygodówkach, z których produkty miało jeszcze wówczas znanej (do czasu...) firmy LUCAS ARTS stały się tym, czym obecnie viagra dla sprawnych inaczej.

Fenomen dwóch pierwszych części wiązał się z kilkoma elementami. Można mówić o znakomitej jak na ówczesne czasy, z jajem wykonanej grafice. Można mówić o ciekawych zagadkach, mega-intuicyjnym interfejsie i niezwykle wciągającej fabule. Ale przede wszystkim trzeba powiedzieć jedno - seria MONKEY ISLAND stała się biblią fanów gier przygodowych wskutek niezwykłego, często ostrego, ale jakże wspaniale podanego humoru pana nazwiskiem Ron Gilbert. To właśnie ten człowiek spowodował, że przygody Guybrusha, Elaina czy Le Chucka wspominam(y) z lezką w oku.

Trzecia część gry, przeznaczona wyłącznie na blaszaka, troszeczkę już rozczarowała - można to tłumaczyć faktem, iż współtworzył ją zupełnie inny sztab ludzi, a sam Gilbert nie miał z The Course Of Monkey Island: Le Chuck s Revenge nic wspólnego. Klimat niby pozostał, ale to już nie było "to!" i starzy wyjadacze trochę narzekali. Mniejsza z tym. Minęło kilkanaście miesięcy i pecetowi Gracza dostali czwartą odsłonę serii - diametralnie inną, nową, ponoć zgodną z duchem dzisiejszych czasów. O co chodzi? Już tłumaczę, wszak ESCAPE FROM MONKEY ISLAND dostępna jest teraz (wreszcie!) dla Nas, posiadaczy nowych Sonlaków.

Gra jest w 3D. No, kurka, musiałem tym rzucić tak od razu, bez ogródek. CO ONI ZROBILI? Jak mogli? PRO-FA-NA-CJA! Od zawsze Monkey s kojarzone są przede wszystkim z rysowaną, dwuwymiarową i z jajem wykonaną grafiką. Cóż, wymóg czasów - chciałoby się rzec. Ech! Postać Guybrusha (i całej reszty bohaterów) straciła przez to nieco na wyrazie - ich wygląd i animacja naprawdę na ro-



MOJE TRZY GROSZE

8+

Mr. Sclera

I wanna be a pirate! I wanna be a pirate! I wanna be a pirate!

Przygody najbardziej stukniętego pirata w wersji PS2 to mus dla każdego fana przygodówek. I, pomimo żem głupek, naprawdę wiem co mówię!

Pita

formie 3D nie zyskały zbyt wiele. Bel, straciły częściowo na uroku, czego nie ukrywam. Najbardziej uwypukliło się to chyba na postaci Murraya - trupia czacha przypomina teraz "nie wiadomo co" ! zamiast bawić ! śmieszyć jak kiedyś . hmmm... jak by to zobrazować... Przez dłuższą chwilę zastanawiałem się nad tym, co oni mu zrobili!:)?! Inna rzecz, że graficznie EFMI stanowi klasę samą dla siebie, bijąc w wersji PS2 bez problemu blaszaka (yup! Wszystko jest bardziej plastyczne, wyraźne - rozmycie obrazu na TV rulz!). Przejście w trzeci wymiar wymusiło także odejście od znanego z trzech poprzednich części (i wspaniałego!) interfejsu oraz sterowania na zasadzie point n'click. Inna rzecz, że o ile na blaszaku rozwiązanie takie zwyczajnie dobija (sterowanie tylko za pomocą klawiatury), tak na drugim Plejaku rozgrywka przy pomocy pada to... zupełnie inna bajka! Kontrolowanie poczynań Guybrusha przy pomocy analoga jest proste, intuicyjne i daje dużo radochy z gry. Trochę przekombinowana jest wprawdzie rozmieszczenie przycisków (sporo opcji), ale idzie szybko się przyzwyczaić.

Pytasz co z fabułą? To od niej, w gruncie rzeczy, powinienem rozpocząć, ale... Nie, nie zdradzę Ci zbyt wiele. Cała zabawa w EFMI polega właśnie na czerpaniu garściami ze scenariusza. Przygodę rozpoczynasz na wyspie Melee, na którą to Treepwood przybył wraz z Elaine po podróży poślubnej (kontynuacja "trójki"). Jego wybranka jest tutaj gubernatorem wyspy I... Hmmm, zaraz, zaraz! BYŁA gubernatorem wyspy, bo wskutek miłosnego wypadu i dłuższej nieobecności okazało się, że mieszkańcy wyspy wprowadzili "nowa" porządki, uznając śliczną panią Marley za zmarłą, o budynek jej urzędu ma zostać zniszczony. No i trzeba zabrać się do roboty! Guybrush dostaje od małżonki zadanie niedopuszczenia do rozbiórki, a ! na Lucre Island będzie się musiał udać, szukając pomocy u znajomych prawników.

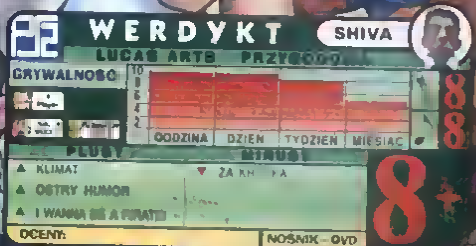
"I'm Guybrush Treepwood, a mighty pirat!". Tiaaa - i słabo się odżywiam...

Wciągając się coraz bardziej w wir zabawy, po kilkunastu godzinach gry wiedziałem już w zasadzie wszystko, lub - precyzyjniej mówiąc - prawie wszystko. Przejście w 3D zeszło na dalszy plan i nie przeszkadza, zaryzykuję nawet stwierdzenie, że Gracze, którzy nigdy wcześniej nie szarpali w któregoś z poprzednich Monkey ów, będą wręcz zachwyceni. A to, co najważniejsze, czyli zagadki ! humor... O jeeeeeeee! REWELACJA! Bałem się, naprawdę się bałem, czy po odejściu od pracy Gilberta, obecnym autorom uda się oddać jego klimat, jego poczucie humoru, jego tak charakterystyczny język. Udało się! Może nie w stu procentach, ale jest fajnie!", jak to zwykłem mawiać. Wszystkie dialogi, a tych jest tradycyjnie mnóstwo, są wręcz do granic przesiąknięte żartem, ironią ! kpiną z dzisiejszych standardów - głównie w emerykańskiej, ale nie tylko - kulturze. Autorzy nabijają się niemal ze wszystkiego, a zagadki Guybrusha to zwyczajnie kwintesencja oryginalnego humoru. Tu przy okazji muszę nadmienić o bardzo ważnej rzeczy - aby czerpać całkowitą przyjemność z EFMI, KONIECZNA jest bardzo dobra znajomość języka angielskiego. Naprawdę bardzo dobra - bez tego tracisz połowę zabawy. Inna rzecz, ile można się nowego nauczyć - ja do dziś pamiętam, jak śmiertelnie zawaliłem słownikami przed pierwszą częścią serii.). Cieszy też niezwykle cała gama nawiązań do poprzednich przygód spod znaku "Melpiaj Wyspy", a zwłaszcza do kultowej "Jedynki". Powracają ukochane postacie, na Twojej drodze nie zabraknie rozmów m.in. z Hermanem Toothrotem, Stanem czy Mojo. Wyjaśni się wiele tajemnic, dojdą nowe wątki (zwłaszcza masakrujące jest zakończenie. WIELKIE zakończenie. I to dosłownie:).

MONKEYa na PS2. W tej grze naprawdę można się zakochać ! to pomimo kilku niepotrzebnych zmian (vide 3D i rezygnacja z systemu point'n'click) oraz stanowczo zbyt krótkiego czasu zabawy. Kilkanaście godzin (dla wyjadaczy) to niewiele ! poczułam pewien niedosyt - ale satysfakcja z szarpania w EFMI pozostała. Lecę zagrać raz jeszcze.. ☺

PS. Animowane wstawki "dają radę". Że hej!

Polecam, polecam, polecam! Zresztą wszystkich fanów przygodówek nie muszę chyba do niczego namawiać, dobrze jednak radząc pozostałym, by chociaż zobaczyli w akcji pierwszego



Polskie drogi to dopiero horror! Karetki na sygnale trą w poprzek skrzyżowania, co by tylko zdążyć do monopolowego przed gliniarzami, małe dzieci ciskają w auta cegłówkami, "L-ki" prują 130 przez centrum, koty rzucają się pod ciężarówki, a już najgorsi są cykliści... I kto śmie twierdzić, że większe bydło robią jacyś tam maniakalni psychopaci w opancerzonych furach?! Co, mam sprawdzić nowego TWISTED METAL: BLACK? Wporzo, ale ja i tak wiem swoje, ghe, ghe!

989 STUDIOS dostało po ryju i najnowszą odsłonę serii TM znów zrobili jej prawowici twórcy, czyli kolesie z SINGLE-TRAC, którzy teraz założyli team INCOGNITO. I wiesz co? Zadziałało! Dawna rajcowność tytułu wróciła, ot - niczym na patrykniecie palców. Klimat znów jest ostry, tym razem jest dodatkowo zwyrodniałymi motywami. Bo co powiesz na fakt, że za kółkiem zasiadają teraz sami psychopaci, zawodowo wypruwający wątroby wszystkim naokoło? Pomylony pastor, former-sadysta, wytatuowany kolażka, który jedyne co pamięta, to to, że ma zabijać, dziewczynka udająca porcelanową lalkę, kolażka ze zmasakrowaną twarzą - a pewnością znajdziesz sobie postać, z którą łatwo przyjdzie Ci się utożsamić... No, śmiało!

Jatka jest ostra - nie ma co. Animacje pomyka za stałą prędkością 60 klatek, a przy tym zadyma powstaje tak wielka, że początkowo będziesz strzelał we wszystkie strony, by i tak na koniec samemu sobie przyładować w łeb ze zgryzoty, że tak łatwo dałeś się rozwalić przez konsolowych frajerów. Fakt, może inteligencje przeciwników nie zwalą jest mega rewelacyjna, niemniej chłopaki potrafią czasem coś zakombinować, a już z bossami to na pewno będziesz miał spory problem. Ot, taki Warhawk może załamać... Nie bój jednak

Tu w furach siedzą przeróżni szaleńcy, gotowi rozjeżdżać małe ptaszki, słodkie króliczki i w ogóle wszystko, co im wlezie pod koła! Gdzie jest policja?! Pozakładać im blokady!

nic - w końcu od czego są zwykłe, cywilne pojazdy, leniwie snujące się po drogach? Ot, rozwalisz jednym strzałem kilku takich matołków i od razu poprawi Ci się humor! Ewentualnie zawsze możesz jeszcze nabić na zderzak jakiegoś zabłąkanego przechodnia, co by go potem wystrzelić w formie mięsna armatniego... W końcu bycie seryjnym psychopatą do czegoś zobowiązuje!

Teraz się skup, bo mam dla Ciebie trudne zadanie intelektualne (w tym momencie połowa Czytelników właśnie upuściła gazetę, uciekając z krzykiem, a druga poszła się upić - trudno, poradzisz mi polegać na tej trzeciej...). Otóż weź słownik i sprawdź, co znaczy tajemnicze słówko 'black'. Masz? "Czarny", prawda? To teraz spróbuj wydedukować, jak prezentuje się grafa w TWISTED METAL: BLACK? Jeśli twierdziłeś, że jest czarno, to: a) prawie trafiłeś; b) sprawdź, czy masz włączony telewizor. Otóż jest... CIEMNO! Wszelkie lokacje mają mroczny design (nawet śnieżne tereny w dzień), co oczywiście pasuje do klimatu, ale z drugiej strony - przez tak stonowane kolory oprawa nie kopie na przywitanie. Dopiero w trakcie rozgrywki, z czasem, zaczynasz sobie uświadamiać, jak wiele jest tu przeróżnych obiektów, jak mocno zróżnicowano ukształtowanie terenu, jak dobrze dobrano tekstury, jak rozpięć jej ten stanik...

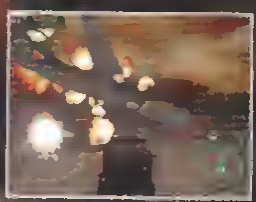
Natomiast już na pierwszy rzut oka nie sposób nie zauważyć, że developer włożył sporo pracy w modele wszelkich fur, które aż ociekają detalami. Świetnie widać dzielenie zawieszenia, co chwila przemiatają się jakieś mechanizmy podające rakiety czy inną amunicję, że o zwykłych zniszczeniach karoserii już nie wspomnę. Zresztą nie wspomnę też np. o efektownej transformacji furgonetki z lodami w wielkiego robota, bo i po co, nie? O tym, że chłopaki ostro pokombinowali z efektami świetlnymi, więc ekran co chwila masz pełen smug i eksplozji, a ciemne ulice raz po raz rozjaśniane są przez przelatujące kule ognia, pewnie również nie chcesz wiedzieć... Stary, to a czym ja Ci tu mam pisać - u sedziu zrodki wek?

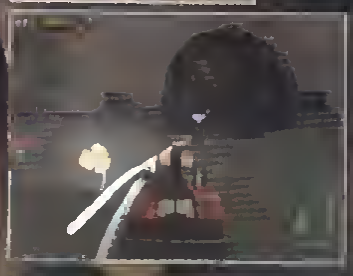
MOJE TRZY GROSZE

Po latach oczekiwania seria TWISTED METAL trafiła w prawowite łapska, i wszystko dawaj świetność. Bezwzględna piaskownica, ogromna i świetnie zaprojektowana grafa, klimat pomyj jak diabli (prawie TWISTED KILL na bokach:), świetna muza, wiecha grafa... Multiplayer! BLACK śmie pozalić - to jedna z najlepszych gier na PS2.

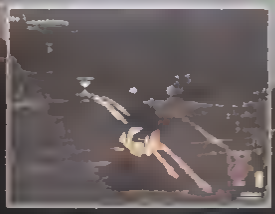
9-

Kujot





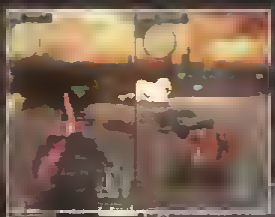
twisted metal: BLACK



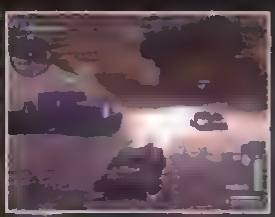
Wiesz już, że jest ciemno, a wokoło pełno psychopatów (zupełnie jak w szkole, nie?), ale z pewnością nie zadajesz sobie sprawy, jak obszerne są w TM: BLACK co niektóre lokacje... Pod tym względem świetnie prezentują się przedmieścia (Suburbs), bowiem oprócz piętnastu ulic i domków, zwiedzić możesz również góry rozciągające się w okolicy. Po prostu pędzisz beztrosko przed siebie, kolejne zabudowania trakt ując długimi seriami, a końca planszy jak nie było, tak nie ma:). Oczywiście zadbano też o odpowiedni design, co być się zbytnio nie nudzi, więc możesz spodziewać się przeróżnych pułapek, skrótów i sekretnych tras. A to potrą Cię jakieś odrzn, a to zgniecie olbrzymia prasa, a to jednak uda Ci się przebić odpowiednią ścianę, dzięki czemu łyknąsz solidny pakiet energii. Polecam obszar więzienie (Prison Passage), bowiem pełny obszar tego levelu obejmuje zarówno system cel, pokład statku, jak i przylegający doń port, choć początkowo z pewnością nie będziesz się tego spodziewał. Jak sam więc widzisz - lokacje zaprojektowano z głową, wielkością terenu oraz gęstością zabudowań wymuszając na Tobie różną strategię walki. I to się nazywa rajcowna rozgrywka!

Seria TWISTED METAL wróciła do korzeni, jej prawdziwi twórcy znów zostali dopuszczeni do głosu... Będzie ciemno, krew poleje się chodnikami, a eksplozje usłyszysz częściej niż bicie własnego serca - wchodzisz w to?

Stara szkoła wyprawiania wrogom fiuków na tapicerkę znów dała znać o swojej potędze. Oczywiście największe kosmosy odchodzą podczas Deathmatchów z kumplami (od dwóch do czterech Graczy), choć nie da się ukryć, że przy podzielonym ekranie framerate przestaje być stały, nie... Bez dwóch zdań nowy TWISTED METAL, od czasów drugiej części gry, nic nie stracił ze swego przerajcownego klimatu, dynamicznej rozgrywki i odpowiedniej wyważonej fizyki samochodów. Znów pewnie Gracze rykiem eksplozji, walącymi się budynkami oraz fontannami ognia, jakie wypluwają z siebie wszystkie te opancerzone fury. Bardzo przyjemnie jest wrócić (po kiepskich TM3 i 4) do tego zwyrodniałego świata... A teraz pozwól, że pójdę umyć przednią szybę, bo mi się czyjeś jelita w wycieraczki zaplątały.



Kolejna "cecha" gry. Zawsze miałem problem z pokonaniem Wam jej wrodzonie sadystyczno-wkurwiających. To nie nasza wina...



ŚMIETNIK

WYGRZEB - 32

Z cyklu...

ZJEDŹ MNIE DZIADU

GRUBY DEBIL Z WĄCHAMI...

Od lat się zastanawiam i nie mogę znaleźć logicznej odpowiedzi: jak to się stało że jakiś gruby debil z wąsami, hydraulik w popsutej kapsuły podbił świat i pacjencząt na całą saikę tysięcy sprzedanych NES-ów SNES-ów i N64 że o Gej-bojach nawet nie wspomnę?! Taki leszcz barowy... jak to możliwe? Też ciot z mojego bloku lepiej nadaje się na bohatera gry. A i historię życiową ma ciekawszą: żaden łom z niego przynajmniej nie) jemu zresztą nieznany ZOMOwiec, pałkując i człowiek partii. Do wszystkiego by się nadał: mordobicie strzelanina, a nawet strategia polityczna. A taki Mario - to co? Nawyjmuje wody w kiblu spuszcz potrafi, nie? A jednak to właśnie ten fetor jest kochany na całym świecie (w przeciwieństwie do mojego ciacia;) przez setki tysięcy Graczy. Dlaczego tak się dzieje? Nie wiem. Pewien Mario to ewenement na skalę globalną, co przyznasz mam kilkoły nawet jeśli najchętniej rzuciłby grubaskowi wyzwy i wziął rurkę. Od momentu powstania się pierwszych gier z hydraulikiem w roli głównej, produsenci ustalili tutaj pewne stałe, bardzo ważną zasadę: "dobrze wymyślony" ciekawy bohater sprzeda setki (prawie) gry. Nawet bodaj nawet na maksa (H tylko Ci się tak zdaje...) i tak nieszyty do walki o rynek szarogi pomoc mniej lub bardziej pamiętnych tych, których jedynym celem stało się podbicie kalkuy do portfolio Nintendo MEGI czy SONY.

Cóż, każde osobowe idee musi kiedyś zejść na psy i zamknąć się w jakimś wystandaryzowanym schemacie. Tak jest i w tym przypadku. Producenci nie są z głowa w ciemny bez, stąd wynalezli szybkim jak tworzyć poszczególnych bohatera. Dlatego też od dłuższego czasu możemy zaobserwować swego rodzaju "mody" na konkretne typy bohaterów o określonych cechach o nawet wyglądzie. Graczy bohatera robiąc są na potrzeby danego gatunku gier. Nie wierzysz? Myślisz że taki Crash czy Lara to pączki zrzucił oryginalne i w ogóle nieoryginalność? Mówię Wam. Jak Bogus Linda w Nirvash, Endriu Galosha na rangu o Karolina w Big Brother tak i bohaterowie gier muszą spełniać pewne warunki i role im przypisane by zdobyć serca Graczy. Nie zawsze, ale bardzo często. Spróbujmy nakreślić ogólne zasady rządzące rynkiem bohaterów KOGO JAK i GDZIE można wtrynić, by zarobić bardzo dużo kasy? Mianowicie z ulicy postaw, więc nie spodziewajcie się tutaj jakichś nadzwyczajnych wydarzeń. Oto kilka kolorych przymiotów krzepkich wokół tematu, o które wypadły mi do zawracanego. Nie podczas długich nocy spędzonych w pudle po mokrawce na dworcu centralnym.

Bohaterowie RPG

"Mamom dzwoni! Już gdy usłyszał o moim świecie" Cóż w tym jest. Średnio wiekowe bohaterów orgiegów waha się gdzieś między 14 - 17 rokiem życia. Ewo kurwa ja w tym wieku to w kapsle grałem, ewentualnie parzyło jabłka po kwaśnych ogrodzie (nie robiłem tego bo skrzeczyca tak jak ja: w PSX EXTREME.) Ale żeby świat od razu ratować? Kto to słyszał. Warto jednak pamiętać, że gry RPG na konsolach o wiele mocniej niż inne nawiązują do tradycji i kultury japońskiej. A to jaka jest każdy wie to znaczy nikt nie wie i to właśnie wszystko tłumaczy:) Bohater jest wiadomo na przykład o tym, że w feudalnej Japonii za najczęściej spotkanie jest trzynastoletniego chłopaka (cóż z tego że u nas 13-latek to szczyt a i tak pacząta z gwinta trzy razy tyle co jego rówieśnicy odpowiednik.) Zrodeł takiego obrotu sprawy można też doszukiwać się w mandze która jest zlepkiem wszystkiego co charakterystyczne dla skośnookich fabuł: machów wielkich golów i "specyficznego" poczucia humoru. Nie zwalnia się w tym orientuje więcej nowinarzy powinie Loki. I szczerze mówiąc jest mowa to równo. Faktem jednak pozostaje że znanym jest za mangowe bohaterowie najczęściej do dziecka nie należą. W końcu nie od dziś wiadomo że zabe bronie kobiet raczej młode panienki obocaki:) Yoffie z FF7 ma szczerze wtrem, o okipa z FF8 to grupa co to u nas po dwudziestej byłby pierwsi do bicia. Ale jednego strzała nam zwłaszcza się. Następną ich cechą jest zmienność (dla modelowo mówię o postaciach płci męskiej) Kiedy jak zabe z Cyclem Squalla i Tidusa to zamyślonego zaczęłam się do nich dobierać takie z nich kaleki:). "Co to jest pamyślałam na mnie łyst od razu Johnny Mika... ale żeby takie fakery?" Jakieś panery mogłyby zostać zarówno, nie? Dlaczego tak jest? To chyba proste. Bohaterowie orgiegów krzywią się na miłosnych emocjach uczuciowych wrażliwość samotników. Trudno żeby wyglądali jak rymzakowe zole. Zresztą, na tym przykładzie widać doskonale jak twórcy gier podążają na postawie odbiorców. Jaki mamy teraz ideał chłopa w modzie? Graczmy głodnokrwisty chłopiec. zresztą nie ma co się czepiać, na pigu lat ideał mamy ideał o postawie w kolejnej odsłonie FF też się zmienię. Wtenie SQUARE raczy nas wnięć tym samym kaleteem od którego kupyte z nudów można wyciągnąć. Erpegowcy bez ex mumi też konieczna ewie tajemniczej i mrocznej przeszłość. Jego rodzicom zginęli w wypadku lub są pilotami statków kosmicz

Ciąg dalszy na nast str

MOTOR MAYHEM

Rowerkiem z porannego naprawdę ciekawego! Jedziesz sobie, wszyscy jeszcze śpią, a Ty nagle pyk i "niechcąco" zawadzasz o zaparkowany obok samochód .. Włącza się alarm! Pura obok też zaczyna wyć... Kolejnej lekka pomagasz aby dołączyła do pozostałych.. Babcia z sąsiedniego piętra krzyczy, psy ujadają, cieć z bloku obok wybiega z miotłą, budzą się żule, przylatują przedszkolaki i zaczynają ich kopać... Jatka jak się patrzy!

Oczywiście możesz też wstąpić do światowej Ligi Zmotoryzowanych półdebili, opowiedzieć się po jednej ze stron i zacząć rozwałkę w MOTOR MAYHEM - nowym samochodowym "Deathmatchu" na PS2. A trzeba przyznać, że rozpiernicz w tej grze jest nie wąski. Wszystko za sprawą naprawdę lejnie dobranego uzbrojenia - wystarczy zebrać kilka dopałek, a zaraz na drzwiach wyrastają Ci potężne obrotów, same montują się pakiety z wielkimi rakietami, tudzież pojawiają się laserowe działa. Powietrze momentalnie robi się ciężkie od przeróżnych promieni i eksplozji, zaś elementy otoczenie walą się z hukiem. Można poszaleć .. przynajmniej początkowo wszystko na to wskazuje.

Oprawa kojarzy mi się z lalką Barbie. Jest taka plastikowa i też co chwile coś tu odpada:). Nie zrozum mnie jednak źle - ten plastikowy design sprawdza się tutaj naprawdę dobrze i jest działaniem w pełni przez developera zamierzonym. Mamy więc naprawdę fajne, bezartzo kolorowe tekstury (przeważają jaskrawe barwy, choć na szczęście stosowano je z wyczuciem, więc nie do oślepiasz oczopląsu), gładko wymodelowane budowle i ogólnie dominuje wrażenie plastyczności w grafice. Przede wszystkim świetnie zaprojektowano wszelkie pojazdy, którymi prayjdzie Ci się tu zniszczenie - motory o niesamowicie opływowych kształtach, sportowe, napakowane fury, czy komiczne łaziki z przerośniętymi oponami robią wrażenie. Aż przyjemnie popatrzeć na tak wymodelowaną, sporą kupę połygonów.

Same areny również prezentują nie najgorszy poziom - można śmigać po jakichś przeszklonych halach, wnętrzu bazy orbitalnej, ewentualnie nyc nowoczesnym lotnisku. Wszędzie coś się dzieje, tu coś mruga, tam pracują wielkie maszyny, tu przelatują odrzutowce - jednym słowem widać, że w wykonanie planez developer włożył trochę pracy Ich design ma mocne futurystyczne zabarwienie i przypomina momentami świat znany z MDK2. Szkoda jeno, że engina nie zawsze się wyrabia, przy większych zdymach łatwo gubiąc klatki animacji (niestety jest to dość łatwo zauważalne).

Sztuczna inteligencja przeciwników pozostawia wiele do życzenia... Wszak czy zapętlenie się i jabłdzenie w kółko, ewentualnie notoryczne walenie cały czas w tę samą ścianę, może świadczyć o skomplikowanych algorytmach sterujących konsolowymi furami? Dobrze, że chłopaki z BEYOND GAMES (autorzy) nie zajęli się

Strzelenie nigdy dość! To rozwija umysł, pomaga na porost włosów, działa dobrze na trzodę chlewną i ogólnie jest Ameryka! A najlepiej to etrzelić sobie piwko!

MOJE TRZY GROSZE

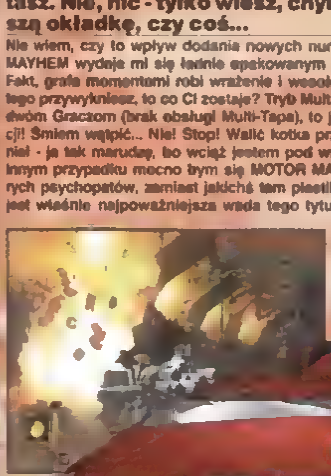
MOTOR MAYHEM ale kraśń - no rynek rządzi w tej chwili TWISTED METAL: BLACK. W grze INFOGRAMES nie podoba mi się grafika (nie ma się wrażenia Motion Blur) i dom model tanky (czy aby na pewno "tanky"?:). Pojazdy wykazują nadzwyczajną podatność, brakuje podobnej gry przeciwstawnej istocie jak skorowidz. Niedokończone są areny, pomysłowy automatyzm można rozwinąć o kant d**y, klapotna alternatywa dla "Czarnego" TWISTERA.

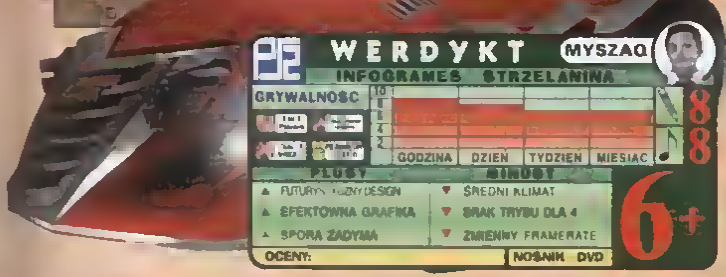
5

Kosa

W sumie MOTOR MAYHEM ma tylko jeden poważny mankament - ukazał się dokładnie w tym samym czasie co TWISTED METAL: BLACK. I co w tym złego? - zapytasz. Nie, nic - tylko wiesz, chyba ma gorszą okładkę, czy coś...

Nie wiem, czy to wpływ dodania nowych numerów telefonu, czy może pogody, ale MOTOR MAYHEM wydaje mi się ładnie opakowanym cukierkiem, mocno jednak odartym z klimatu... Fakt, grafa momentami robi wrażenie i wesołe rozwala się tępych przeciwników, ale gdy do tego przywykniesz, to co Ci zostaje? Tryb Multiplayer, który nie dość, że oferuje rozwałkę tylko dwóm Graczom (brak obsługi Multi-Tapa), to jeszcze niezbyt radzi sobie z płynnością animacji! Smiem wątpić... Nie! Stop! Walić kotka przy użyciu pancernego młotka! Nie będę ściemniał - ja tak marudzę, bo wciąż jestem pod wrażeniem nowego TWISTED METAL ! pewnie w innym przypadku mocno łym się MOTOR MAYHEM podjarał... Ale co poradzę, że wolę chorych psychopatów, zamiast jakichś tam plastikowych kosmonautów czy innych Jasiów?! ! to jest właśnie najpoważniejsza wada tego tytułu - ukazał się bowiem akurat wtedy, gdy poprzeczka mocno poleciała do góry . Siłąc się na obiektywizm, powiem tak: solidna, ale spóźniona ! nie pozbawiona błędów produkcja).





produkcją układów do np mikrofalówek, bo aż się boję pomyśleć, co bym teraz jadł .. W każdym razie jatka dla samotnego Gracza w MOTOR MAYHEM jest średnio interesująca, nie stwarza jakiegoś szczególnego wyzwania i w ogóle przygotuj sobie gdzieś obok krzyżówkę, bo może się okazać, że zaczniesz się nudzić, ghe, ghe! W trybie "przygodowym" dostajesz wprawdzie szansę wzięcia udziału w trzech widowiskach Eliminator, Deathmatch oraz Endurance, gdzie albo musisz pozostać sam na arenie, zniszczyć określoną ilczbę wrogów, tudzież stawić czoła nadjeżdżającym po kolei furom, ale szczerze powiedziawszy rozgrywka jest dość monotonna, a system rozwałki w tych trybach niewiele się między sobą różni. Już lepiej odkurzyć rowerek z piwnicy ! lać rozjeżdżać mrówki!

ŚMIETNIK

WYGRZEB - 32

nych z innej planety. Zawsze też "przez przypadek" zostawisz swoją podobizę w mokrej wiosce pod domem sołtysa. I kij im w oko - pokrzywy dużej.

Bohaterowie platformówek

Hehe, ci mogą na pewno jednej osobie współczuć.. Wszyscy są przyklejeni jakichś mało, głupszymi niż moje podeszwa na hamowniki. Mogą wykrzywiać gęby, dokładnie odczytali i IQ=1 Ale czemu to się dziwić? Muszą tacy być, bo tacy są ich odbiorcy głównie dzieciaki (H: zaprzeczam do przeczytania jakiejś publicystycznego mojego autorstwa... bo jak nie, to będzie w ryja, blablabla!) I tak rodzą się różne różności Crash Gex, NiV (eee.. to chyba nie to bajka), czy Klaymen (nie mylić z innym plastikowym bohaterem, co się Playmen zowie bobo) Co ciekawe do komuś odkrzyki jest raczej czasy kiedy to bohaterami platformówek byli ludzie, bądź przynajmniej człekokształtni (Tytus do zoo rulez!!!) (H: Kajko i Kokosz rule!) Kiedyś było to normalne rzeczy Teraz na ich miejsce wskoczyły tabuny wymyślonych umysłowo bliżej-chybionych i mocno (to chyba jakaś pomyłka) Powiał jest jedno: Panie bohaterowie nie wolno czasem stać się maskotką i ulubieńcem młodszych użytkowników danej konsoli. Po w popy jeżu kopanym Sonicu i kudły chudziny stworzył jakiegoś zaprzeczającego rozsądnie, który zawładnął sercami milionów i rozczarował tutaj chce Zbigniew Wodec czy spojrzał na Crasha - obiekt problemów psychicznych pacjentów z NAUGHTY DOG Z mojego stołu się nieoficjalnie maskotkę PSX'a Alba Spyro, którego popularność przyczyniła się do wydawania całej rzeszy młodych pasożytów!... Producenci głupi oni są i zmuszą dokładnie powtarzały Graczy Wiedzą, jak skonstruować portret tak by tykowało ją zainteresowanie publiczność. Świetne mieszanina kiczowatej infantylności, zadziorności, ale i przemocy zabarwia całość. Prosto jak drut. Budowy rynek dopasowujemy maskotkę do oczekiwań danej grupy odbiorców I jest git. Pozwolić podać mi taki atak, jako przykład: A gdybyśmy chcieli pierdyknąć i dobrze sprzedać platformera w Rosji? Już się robi! Masz bohatera powinien być dziwnej pokroju na kształt nieokreślonego zamiast jabłek powinien zbierać flaszki (we wersji bonusowym mosek musiałby jak najszybciej je obalić i oddać na skup butelek) W gruncie rzeczy przepis na bohatera platformówek jest chyba prosty Wystarczy że głupi jest i tyle.

Bohaterowie strzelanek i przygodówek

Tutaj mamy do czynienia z dwoma schematami, ale trzeba przyznać uczciwie i odbiorcy tego typu gier to najczęściej ludzie trochę już starsi i o bardziej skrzywionej przez życie psychice A co na tym stole, wymagają więcej od producentów gier ! słyszenia.. O do bohaterowie strzelanin to najczęściej kwiaty i kafary Dudes i panny podobni o tyle już G ood survival horrorów to zwierzę łamy jakich mało Jaka Harry Mason z SILENTa czy Alone Codrac z AUTD4 to przecież brygada na jednego strzela, dla moich "kolegów" z podwórka na przykład Hmm, to ciekawe. ciągi taka znakomitość? Żeby to zrozumieć, trzeba trochę postudiować psychologię Chwila pomyślenia i wiadomo o co chodzi Strzelaniny wiadomo chodzi i rozwałka na maksa. To i bole mogą być odskurwiony do sytuacji. Wiecie jakoś odkrzyczeć z Peranoidy (ci co byli na E3'2 skumają o co bogo-) albo coś w tym stylu... Sprawa komplikuje się przy horrorach Nie bo zasadniczo też można by wstawić jakieś bydlę wielkie i wyperfitybydlę kontrastowy Jeden podgrzyby pacjent by mnie chrumknął na głośno w słuchawkę i przerazuję. Ludzie! Trochę wyobraźni, przecież to chodzi o STRACH. Co byście mieli z takiej gry gdyby jej głównym bohaterem był jakiś Mister Muscle Fitness? To trzeba się bać. Dlatego też producenci gier dawno już wpadli na pomysł wtrynienia do takich potrzymiarowych bodu, jak ja czy Ty, Czytelniku (chwi jakiś o mnie mowa, to mi lepiej się jest od jakiegoś czasu do tego zmierzającego granic:) Wiecie, taki mechanizm. my siedzimy w portki i nasz bohater też. To się nazywa integracja ze światem przedstawionym.

W grach TPP bardzo ważnym czynnikiem, decydującym często o ich powodzeniu jest wygląd postaci. A zwłaszcza się chyba od bodu jakimi otoczono została Lara Croft - skomercjalizowana pani archeolog, której ewolucja z czysto na część można opisać w ten sposób A B-(D-) A dobry to nie wzór, bo wątpliwych to jest chyba nie można mi! (H: dwa wiadra i kamień, blablabla!)

Jak sami widzicie, nie jest ciężko wymyślić bohatera, który się spodoba. Myślicie, że to co piszę to stek bzdur?! No teraz wracacie mówcie jak będzie... ooo, zmieszy się mi o to mi chodziło Pogrupie chwilę w parę tytułów z tego samego gatunku a szybko zrozicie jak niewiele różnię się od siebie główne postacie w nich występujące. Kalibo i schemat to wszystko na co stać większość producentów z "bardziej" SQUARE na czele. Ciężko dziś dywagować, czy to dobrze czy źle. Trochę szkoda, gdy sobie wyobrażamy, że czas bohaterów nie wskroś oryginalnych i niepowtarzalnych powoli się kończy, a być może - już się skończył...

A mnie mnie tam, nie jestem Wam potrzebne... Tak mi wydaje, bo na się pokoi smutno zrobiło Mężczyź mnie zaczyna, że w tym naszym konsolowym światku wszystko obrosło się wokół pieniędzy Powinno być szczere chęć stworzenia czegoś niepowtarzalnego i pięknego. (Dziadu)

LE MANS 24 HOURS

Historia wygląda następująco: po wydaniu świetnej (w moim mniemaniu) LE MANS 24 HOURS na PlayStation, INFOGRAMES stwierdziło, że była to lipa, zabierając się za konwersję tegoż tytułu na DC, wcale zmieniając weń wszystko lecz de facto tworząc ją od podstaw. W efekcie tego - w wersji na DC po prostu się zakochałem. Wspaniały model jazdy + świetne wykonanie (grafika na bardzo wysokim poziomie) + licencje + tory itd. Podbudowany portem WACKY RACES, liczyłem na to, iż konwersja LM24H (jeśli analogicznie dopalona względem pierwowzoru) na PS2 powali mnie z nóg.

No i powaliła. Port jest marny pod względem wizualnym. Otoczenie w porządku i zawiera sporo detali, ale ta rozdzielczość i animacja... na temat wykonania

WERDYKT HIV 8

MOJE TRZY GROSZE

8

Gamers

Wykonanie wykonaniem, ale pozycję ową z czystym sumieniem polecam wszystkim wielbicielom hardcore owej jazdy bowiem tytułowy tryb, polegający na ukończeniu 24-godzinnej mordęgi to nie lada wyzwanie (zmienne warunki pogodowe: noc i dzień!). Trza uważać na utratę paliwa zużycia opon, ewentualność ograniczonej przyczepności ("bączki") na łukach, na których wcześniej dochodziło do licznych pośliźgów, a przede wszystkim zmagać się z pozostałymi 23 kierowcami na trasie. W morzu superlatyw trza wspomnieć o braku uszkodzeń ale to można przeżyć. Polecam namiętnie!

STUNT GP

Jak każdy facet lubię zabawki. Im większe, im bardziej zakręcone i ko...rzystne tym lepiej. Powtórkom Scier... usłyszał kiedyś ten tekst i próbując odkryć w sobie pewne elementy psychologa (hehe!) wrzucił mi na ruszt jakąś pepeesówkę, w której zabawki odgrywają ponoć priorytetową sprawę. Zdarzało się, dodajmy. Było nie było po zerknięciu na wydawcę, w oczach zrobiło mi się "fajnie", bo i do chłopaków z TEAM 17 sentymenty mam już od niepamiętnych czasów. "No to jazda!" - krzyknąłem, i zacząłem.

Eeh! Po co zabierać się za coś, co z góry skazane jest na niepowodzenie? W rzeczywistości takie "autka" spod znaku RC - pomimo swojego niepozornego, kurduplowatego wyglądu - potrafią przyprzeć asfalt że hej! Dlaczego więc w żaden sposób nie potrafi tego oddać praktycznie żadna gra z tego gatunku?! STUNT GP zwyczajnie powiela błędy poprzedników, dokładając jednocześnie kilka nowych. Rzecz pierwsza - trasy. Huh, bardziej skomplikowane i z pomysłem zaprojektowane odcinki dałby radę stworzyć siedmiolatek z rodziny patologicznej. Zero zakręcenia, zero polotu, zero pomysłunku! Jedź do przodu, skręć, jedź do przodu, skręć... Bez mózgu. Sprawa druga - wizualia. Niby jest kolorowo, ale teksturki zdają się krzyczeć: "chcemy wyższej rozdzielczości!" Tiaa... my również byśmy chcieli i jeszcze przynajmniej dwukrotnie szybszej animacji, bo takich zwolnień dawno w grze wyścigowej nie widziałem. Rozumiesz już zatem, że słowo 'dynamika' nie pasuje do STUNT GP.

Po stosunkowo dłuższym szarpaniu człowiek zaczyna dostrzegać pozytywy - a te modelu jazdy przypadł mi do gustu (bez rewelacji), ale zabawki naprawdę przyjemnie się prowadzą), a to znowu doszedł element doładowywania baterii (kiedy się wyczerpią, musisz wjechać w specjalne miejsce i "w locie" uzupełnić energię). Tylko że radocha z tego faktu jest... hmmm powiedzmy - umowna. Na uwagę zasługuje jeszcze specjalny tryb Stunt, gdzie przychodzi czasem kantorne trio, ale że opracowany jest nad wyraz dobrze, to i po 15 minutach zabawy rzucisz tylko: "Je wysiadam!". I dobrze zrobisz!

WERDYKT SHIVA 5-

Pla

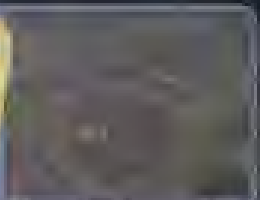
X Games skateboarding

Wygląda na to, że gra została wydana naprędce i nie dopracowano niektórych jej elementów

Mój kolega jest łysy, ma dwa tatuaże, mocno wyświechtany już ‘bajsbol’. Mój kolega wali tanie wino w bramie. Mój kolega mówi, że pracuje dla mafii, ale poki co jedynie nadstawia głowę za kogoś innego, który “zrobił” kilka milionów hodowlanych radyjek. Mój kolega twierdzi, że wali w ryj wszystkich akajów, ale zagrywał się u mnie w THPS2, a ostatnio wpadł ‘pogadać’, zupełnie przy okazji pytając o świeżo wydane ESPN X-GAMES SKATEBOARDING.

Wprawdzie KONAMI nie ma zbyt dużego doświadczenia na polu “akajterów”, ale wyjdzie swoje potrafi. Jak można było się więc spodziewać (patrząc na wcześniejszy ESPN SNOWBOARDING), chłopaki znów dali czadu, jeśli chodzi o sposób prezentacji zawodników. Po prostu postacie ruszają się jak żywe, czasem wszelkie triki naprawdę profesjonalnie! Inna sprawa, że wszyscy znów są do siebie bardzo podobni (powstali w oparciu o ten sam szkielet, choć oczywiście mają animacja prawdziwych wymiataczy), ale bez przesady - aż tak bardzo to nie przeszkadza w rozgrywce, żeby ciskać padem o ziemię i uciec z krzykiem do najbliższego monopolowego, ghe, ghe! System odpalania kolejnych swoli jest wporzo, więc jak łatwo wywnioskować - wszelkie combosy tworzy się z olbrzymią przyjemnością. Po prostu cieszysz się z trików jak głupi .. A przynajmniej ja tak miałem.

Zróżnicowanie obszarów, po których przyjdzie Ci skejtować, jest naprawdę ogromna. Mamy więc jakieś hale i stadiony z wielkimi rampami, mamy zwykły boardpark, w którym śmigasz po kolejnych, przygotowanych specjalnie do tego celu urządzeniach, mamy ulice sporych metropolii (L.A., Nowy Jork oraz San Francisco) łączące się w plątaninę skrzyżowań, przecinającą szarą domów i sklepów, mamy wreszcie zupełnie kosmiczne levele typu miejskie muzeum, w którym walniesz grinda na szkielecie dinozaura. Nic tylko miesząć z przytupem! Wszystko opracowano całkiem niezła - początkowo wprawdzie może wydawać się, że nie ma za dużo okazji do walnięcia cieksowych transferów, ale wystarczy chwilę obczaić dany teren, aby odkryć masę poukrywanych skoczni, rurek i na pozór niedostępnych miejsc.

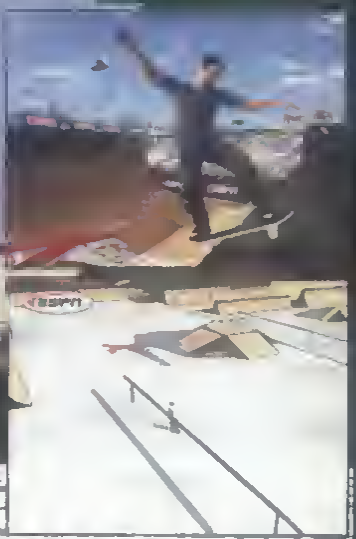


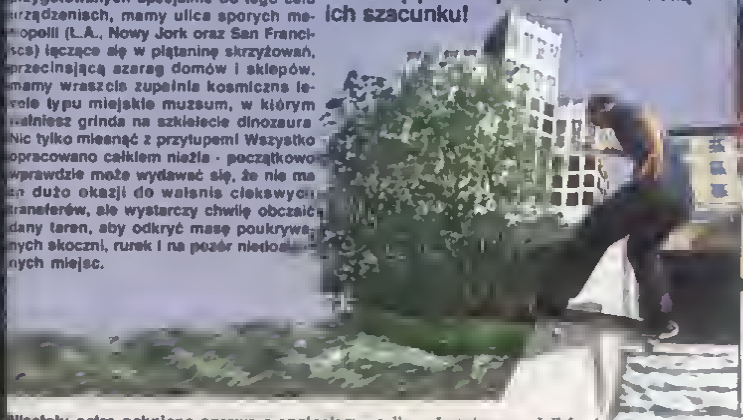
MOJE TRZY GROSZE

7-

Kosa

Pierwsza gra traktująca o deskorolce na PS2! I co? Jak to co - jajco! KONAMI zamieszało tak, że nawet ja sam jestem skołowany... Sorry, ale to chyba ich ostatnia gra - zaraz zadzwonię po chłopaków, a ci nauczą ich szacunku!





Niestety ostro pokpiono sprawę z engine'sm - o ile animacja zawodników i wygląd lokacji mogą wywoływać zadowolenie, tak grafa sama w sobie prezentuje poziom mocno odbiegający od tego, co chcielibyśmy oglądać na PS2. Przede wszystkim horyzont koszmarnie się dorysowuje, co rzuca się w oczy w dużych, otwartych lokacjach [Mr.Ś: o dziwo ne powtórkach jest wszystko tip-top]. Niekiedy cały “drugi plan” potrafi wyskoczyć “zza rogu”, że o pojedynczych elementach już nawet nie wspomnę. Przyczepić się można też do rozdzielczości tekstur [Mr.Ś: prawdaaaaa]. Na osłodę mogę tylko powiedzieć, że w każdej lokacji cały czas się coś dzieje: jeżdżą samochody, biegają psy, ludzie uciekają przed Tobą z krzykiem, ale w sumie marna to ociema. Przecież KONAMI zawsze dopieszczało swoje produkcje! A teraz wygląda na to, że ESPN X-GAMES SKATEBOARDING wydano naprędce, nie mając już czasu na dopracowanie niektórych aspektów gry. Dziwne. I tym oto sposobem dostajemy tytuł o sporej rajcowności, ale także równie sporych błędach. Z pewnością nie trafi on do każdego... A mój kolega wciąż gra, wymachując pięściami.

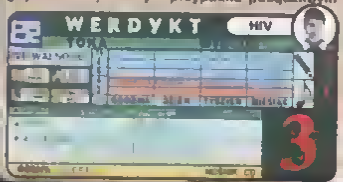
Piła

VIVA ROCK VEGAS

Zanim cokolwiek sensownego napiszę (hemh?), stwierdzę bez ogródek: gry oparte na licencjach filmowych to zawsze kapy, poza tym jeśli zabierają się za nie jakieś trzeciorzędowe teamy to kapy są podwójne. TOKA (???) ubzdurała sobie jednak, iż skoro film "TF2" zaliczył w Stanach (i tylko tam) sukces kasowy, to i ne grze zarobi. Nie bardziej mylnego...

THE FLINTSTONES IN VIVA ROCK VEGAS to profanacja platformy, ne którą gra została wydane (PS2 (. Do wyścigów stają oczywiście Fred, Wilma, Barney oraz Betty. Jak być może już wywnioskowałeś :), na trasach konkurują jednocześnie cztery kierowcy (tylko). I nie ma się co okłamywać - nie jest to wynik imponujący. Trasy (wydesignowane prawdopodobnie przez niemowlaka, gdyż w każdym innym przypadku posądziłbym autora o absolutne bezrobocie) wiodą m.in. przez wioskę (Bedrock), kanion, czy też wijącą się przez mroczne jaskinie. Co ciekawe, początkowo w trybie Championship występują tylko 3 trasy, po ukończeniu którego uzyskałem dodatkową trasę i furę (a co dalej - nie miałem ochoty tego sprawdzać). Na trasach porozrzucane są power-upy - jeden głupszy od drugiego. Co powiesz ne kulę do kręgli wjeżdżającą w Twój "bagażnik" lub sympatycznego Pterodaktyla zrzucającego ne Twój łeb wielki głaz? Równie niemądrze wypadają model jazdy (sterowanie niczym myślenie pośladki śmiechu warte) i kolizje (guma).

Graficznie TF... to żenada. PSX śmiało by to pociągnął, gdyż śladowe ilości poligonów i teksatur to żadne wyzwanie (całe szczęście, że animacja nie rwie). Oprawa dźwiękowa - przygrywające podczas "zabawy" melodie pasują tu jak klozet spadochroniarzowi, zaś pogadzi postaci dobijają. Gra została wyposażona w tryby wieloosobowe (4 Graczy, standardowe wyścigi + dog-fight), lecz jeśli znajdziesz 3 wariatów skłonnych spędzić przy niej trochę czasu, znaczy to, że masz super kumpli:). Choć gra przeznaczona jest absolutnie dla dzieciaków - olej ją. Wszak w konfrontacji z np. WACKY RACES, ten tytuł wypada fatalnie. Omijać szerokim łukiem. PS2 i dzieciaki zasługują na lepsze tytuły!...



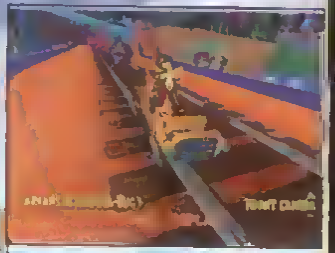
Wacky Races

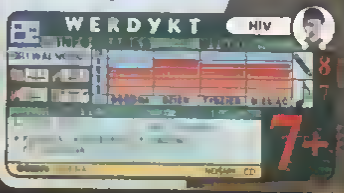
Mając w pamięci PSX-ową wersję WACKY RACES, nawet nie chciałem [illegible] konwersji na DC (dawno temu i nieprawda). Jak się jednak okazuje, tytuł ten zyskał sporo nie tylko w sferze audio-video. Tym bardziej oczekiwałem na port dla PS2. I już na wstępie powiem Ci, że INFOGRAMES wywiązało się zadania na 7+ (stwierdzenie "na piątkę" nie pasuje do zaistniałej sytuacji)...

Do zabawy przystępuje ekipa znana z bajki (kluggy dobosciak!), na trasie zaś kłębi się jednocześnie 8 zawodników. Trasy zostały [illegible] bezbłędnie, wręcz wyśmienicie pełne [illegible] zjazdów, zakrętów, rozjazdów, nawrotów, przeciwników wodnej i wszystkiego, co tam sobie wogóle wymyślili. Wymagają maksymalnego skupienia i obczajenia, w dodatku występują w imponującej ilości. Nie zabrakło również świetnych choć niezbyt rajcujących power-upów - np. Penelope korzysta z auszarki-turbo, a Peter Pefect rzuca w oponentów kolami! Ciekawostka to zbieranie i przetrzymywanie w "buforze" tokenów, za które można na bieżąco kupować powery, a i fakt, iż każdy zawodnik posiada ich ne stanie 3, przy czym są one charakterystyczne dla tej postaci (nie powtarzają się!).

Cóż oprócz tego...? Ano masa trybów rozgrywki i bonusów do zdobywania, sporo dobrej zabawy. Na uwagę zasługuje wykonanie bajkowy klimat, potęguje odpowiednie wykonanie (postacie i fury przy użyciu techniki cel-shading, a otoczenie tradycyjnie - zwykłe poligony, co początkowo mierzi). Animacja jest gładziutka niczym pupcie niemowlaka (wysoka rozdzielczość, 60 FPS-ów, zero przycięć! W dodatku poczysta, niezwykle ostra grafa - po prostu żyleta; na DC animka na 2 ramki i bardzo częste przycięcia), poza tym dowcipnie takie szczegóły, jak np. padający śnieg, animowane elementy otoczenia lub gwiazdki latające nad łbami zawodników po zaliczeniu w czapę jakimś powerem. Muzyki jest [illegible], niemalże głośnowski, a wielki specjalne (tsunty i wybuchy) świetnie oddane.

W recenzji leciały same "achy" i "echy" - dlaczego więc tylko "7+". Bo WR nie wnosi nic świeżego do gatunku, a zadyma choć czasy to jednak zbytnio faworyzuje element przypadkowości, czyli gra na nerwach. Polecam - testowana nawet na kobietach, z wynikiem pozytywnym.) (...) To jak udanej konwersji WR, liczę ne port LT: SPACE RACE. Choć mogę się nie doczekać.





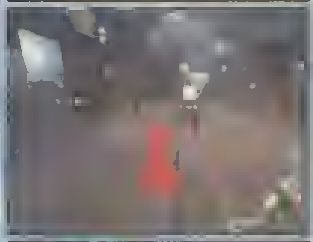
Gift

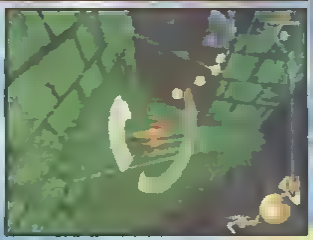
MOJE TRZY GROSZE

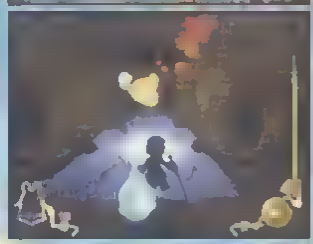
Gra nie rzuca na kolana w żadnym aspekcie. Grafika i dźwięk na średnim poziomie, grywalność też jakaś dopasowana nie jest... Wychodzi na to, że cała gra jest średnia. Dziwnym trafem, że GIFT bardziej motywuje się za pomocą platformowej z masą pierdół do zbierania, aniżeli bossów kończących bowiem stanowią niezłą dynamikę. Patrycja nie znosi platformówek i tłumaczenie...

6-

Kees







CRYO stworzyło na PC grę platformową 3D pt. GIFT, która właśnie trafiła na Czarnuję. Przepis na dobrą grę platformową 3D wygląda mniej więcej tak: "Wymyślić śmiesznego, głupkowatego bohatera, wpakować go w tarapaty i oddać w takim stanie w ręce Gracza. Nie można zapomnieć o masie przeciwników, wszystko przyprawić odrobiną śmiechu i główkowania.". GIFT jest wyrazem manifestu przeciw podanemu wyżej przepisowi, głoszącym iż "po umyciu włosów pastą do butów nie wystarczy przetrzeć ich chusteczką, aby wyglądały jak nowe" - mniej więcej. Akcja rozgrywa się w... Game Valley znaczy się w siedzibie developerów zmęczonych konwencjonalnymi grami. Podczas beta-testów pewnej gry okazuje się, iż żaden beta-tester nie jest w stanie uratować pięknej księżniczki - Lolity Globo (58 kg żywej kobiecości z biustonoszem 75D). Oczywiście zadania podejmuje się tytułowy diabełek, marząc o ukończeniu gry we własnym zakresie, licząc przy tym na sowitą zapłatę w naturze (taki zeń narwaniec!).

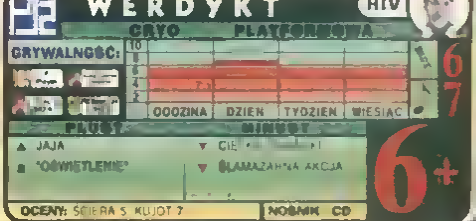
GIFT wprowadził mnie w dziwny stan - siedzę pod stołem kiwając się miarowo. Bo i jak tu zareagować na dłuższy kontakt z łajzą większą od siebie?

Jak nie trudno zauważyć, pomysł na grę jest dosyć niekonwencjonalny, ale to dopiero początek. Jak mawiają mądrzy ludzie, najprostszym typem telewizora kolorowego jest telewizor czarno-biały w czerwonej obudowie. W myśl tej maksymy, akcja została maksymalnie zakręcona, w efekcie czego jako Gracz możesz dojść do wniosku, iż wszyscy jesteśmy psychicznie, ale nie wszyscy zdiagnozowani, a prostytuujące się orangutany to chleb powszedni. Dlaczegóż tak sądzę.. ? Zabawa kręci się wokół motywów "jasności" i "ciemności". Przez całkiem ciekawie zaprojektowane poziomy (7 światów) wypada się przedzierać nie tylko "za dnia", ale i nocną porą. W drugim przypadku należy dorwać gadżety pozwalające Giffowi na rozpalenie pochodni i uwijać się co sprytu w palcach, bowiem diabełek wyjątkowo nie lubi ciemności (zgon na miejscu).

Choć na pozór zabawa sprowadza się do schematów znanych m.in z RAYMAN 2, tytułów tych nie można przyrównywać. Co mierzi, to akcja poruszająca się jak krew z nosa. Wszystko za sprawą zagadek logicznych, od których aż roi się na wszystkich poziomach. Trza zbierać tokeny i uruchamiać dźwignie, które z kolei otwierają drzwi - itd. Zapewniam jednak, iż nie jest łatwo, a w końcu - mało przyjemnie (przydadzą się krople walerianowe). Jeśli chodzi o przeciwników, to zostali zaprojektowani fatalnie (mrówy i inne bzdety). W grze aż roi się od gagów, bardzo smacznych i tych mniej, w których autorzy parodiują jako żywo różne gry i filmy.

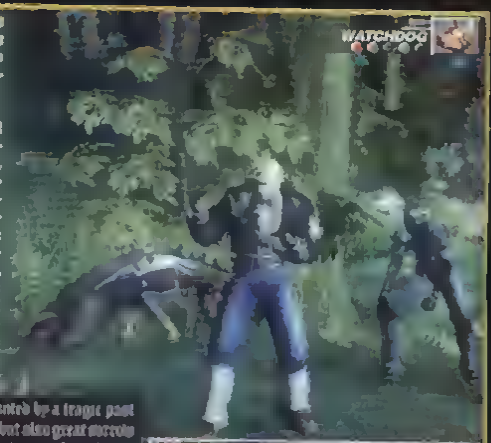
Nie można zapomnieć o wykonaniu. Przygrywająca muza momentami niezle nakręca klimat, aczkolwiek nie idzie w parze z efektami specjalnymi. Grafika, jak na konwersję przystało - nie jest najwyższych lotów:), choć cieszy zastosowanie ENV. Największy bajer to brodzenie przez ciemność - pochodnie pięknie oświetlie otoczenie i nic tylko pławić się doskonale symulowanymi, "ruchomymi" cieniami. Niestety, animacji daleko do płynności.

GIFT wprowadził mnie w dziwny stan - siedzę pod stołem kiwając się miarowo. Bo i jak tu zareagować na dłuższy kontakt z łajzą większą od siebie...? Jeśli specjalizujesz się w wyrywaniu żywcem paznokci u rąk i lubisz od czasu do czasu wysmagać ewe plecy pasem tranemiejnym - zagraj, a na pewno znajdziesz ucieczkę. W Super Mario 64, po przebrnięciu 15 nie mniej zakręconych poziomów, Mario został muśnięty wargami przez księżniczkę... Czy Gift zadowoli się taką nagrodą? - przekonaj się o tym na własnej skórze (neee!).

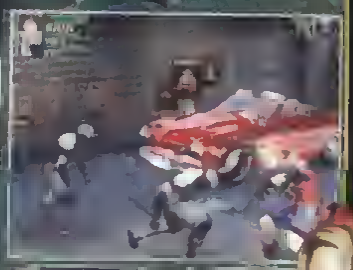


Przymierzam się do zwalczenia przeludnienia - zestrzelę wszystkie bociany kołujące nad Japonią. Bo skoro to właśnie Żółtki ze SQUARE nakręciły mnie na grę przełomową ("weź udział w filmie akcji" - głosiły reklamy), zaś po przejściu gry w niespełna 2 godziny ze skrzywieniem ryje - nie widzę sensownej alternatywy.

Motywacją do działań trójki ochroniarzy (Sion, Volt i Kou) jest fakt uprowadzenia przez tajemniczych cyber-ninja pięknej dziewki (imieniem Dominique. Oczywiście śmiałkowie ruszają jej z odsieczą, pakując się w tarapaty. Fabuła wciąga i rozrasta (miłość Siona do "mech-laski", uffff... dajcie mi chusteczki...)... Z założenia gra jest "chodzoną bijatyką", aczkolwiek walki przeplatane są motywami przygodowymi, zgrabnie tłatającymi fabułę. Jedna z sekwencji polega na ucieczce kompleksem korytarzy - trza się uwijać, aby droga ucieczki nie została odcięta przez zamykające się komory. Prawdę mówiąc - kobyła jest nikła, gdyż trąci od nich kiczem i nudą! Wykonanie THE BOUNCER, o czym od dawna było głośno - stoi na wysokim poziomie: design postaci (Choć Echidna walcząca stylem capoeira raczej rozśmiesza), otoczenie, wstawki "liczone", szczegóły, dialogi (dopaki dubbing - nie zsynchronizowany), wypasione filmy DVD (ocjazd z przyłu-

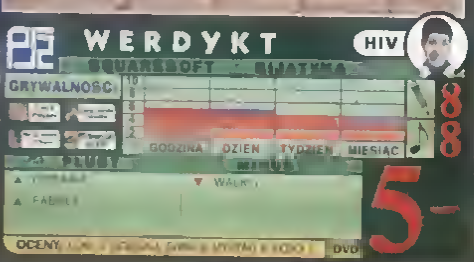


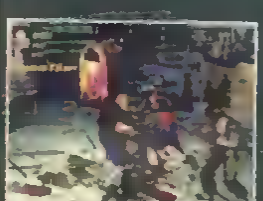
puni), udźwiękowienie (towarzyszące sekcji kredytowej piosenka "Love is the Gift" - ach...), no, wszystko jest cycuś. Ale niektóre lokacje nie zachwycają, a i tekstury gdzieniegdzie nie zostały dopracowane. Momentami zawodzi również kamera, fatalnie ukazując miejące walki.



Niestety, otoczenie, czyli walki, to kapa nie z tej ziemi. Anemia, zero rajcowności, garnitur ciosów skromny, a kupowane za Bouncer Points (p. doświadczenia) zagrania specjalne - choć ciekawe, to nie pozwalają rajcowności ni trochę (wolę po tysiąckroć FIGHTING FORCE (PSX) - przynajmniej można gaz-rurką lub śmietnikiem przez łeb zdzielić, a czym tu można zapomnieć). Juggle (z prawdziwego zdarzenia) też zostały w sferze marzeń. Za żenujące odebrałem starcia z robotami (a'la model z pomocą którego Ripley rozprawiła się z Suką w "Decydującym Starciu") - buhaha! Tu wygwizduję designerów... Tryby wieloosobowe (we czterech jednocześnie) - pomyłka...

Z BĄCÓREM jest jak z inicjacją seksualną dziewicy: początek jest boleny (szok!), środek męczący, a koniec nie spełnia początkowych nadziei... Grę ukończyłem dwa razy i więcej na pewno doń nie wrócę... Czekam z utęsknieniem na kolejne "hity" na PS2, bo po THE BOUNCER i Z.O.E. czuję się rozgoryczony (nie pochodzić, bo pogryzę!). A teraz... dawać mi te żółte bociany!!!□





MOJE TRZY GROSZE

Miała być rewolucja wśród gier walki, a to wyszło na filmik klasycznego średniego mordobicia nie zasługujące. Przeciętnie nudne walki, brak urozmaicenia rajcuje, bo gra jakaś ciekawa jest, a i dostarczyła dwóch bohaterów co skrycie przeboleję zamiast pomogą. To nie to, co stary dobry FINAL FIGHT. Przyjmij dobry radę - nie wydawaj ciężko wyżyłowanego od redaktorów! pieniądza na BOUNCERa).

5

Kujot

Za użyczenie gry dziękujemy firmie P.H. DRIVE z Krakowa ul. Krasińskiego 1/3 D.H. Jubilat 3 p., tel. (012) 422 30 33 wew. 346

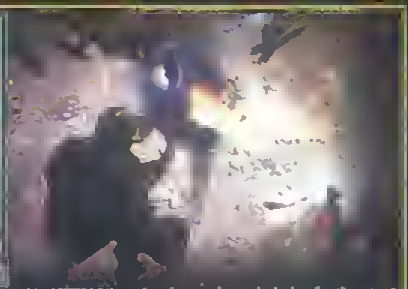
Pla

DARK Angel

MOJE TRZY GROSZE

Połączenie DIABLO z LOADED na PS2? Takie było planowane wrażenie... Niestety w zapowiedzi się w DARK ANGEL rozgrywka okazała się być mało zróżnicowana i oparta na - nomen omen - bezmyślnym i monotonnym kroczkowym pomiocie. Przynajmniej chciałbym widzieć zróżnicowany odgłos/wrzask gry, jednak na długi dzień nie mogłem się powstrzymać przed powtarzaniem jej odgłosem szlachetnym dźwiękiem... To słabo przez wszystkie kilkoma i dwoma zdaniami opisać. Ogólnie, ta metoda przechodzenia w głównej wersji, wyjęta w Dia wiele... Brak! Brak!

6-



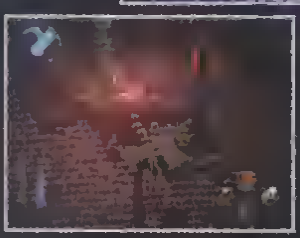
Kolejna gra z serii "Dark coś tam" - na screenach standard - ** widać.**

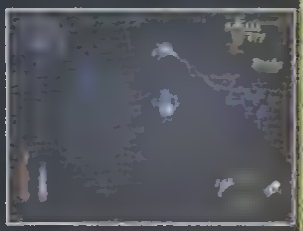
Istnieje taka choroba krwi, zwana hemofilią, której objawem jest światłowstręt i nadmierna bladość. Ubytki zawartej we krwi hemoglobiny chorzy uzupełniają w sposób doraźny wypijając krew żywych stworzeń, a ta przeciekałe przez ściankі żołądka do krwiobiegu. Dodajcie sobie do tego obrazu uniesione chorobą wargi, odsłaniające zęby i porastającą włosem, wrażliwą na światło skórę, przenieście się w czasy średniowiecza, czy renesansu - i już wiecie jak przerąbane miał taki chory, gdy spotkał się z gromadą uzbrojonych w korbacze kibiców drużyny łuczniczej "Czarni Oniszno".

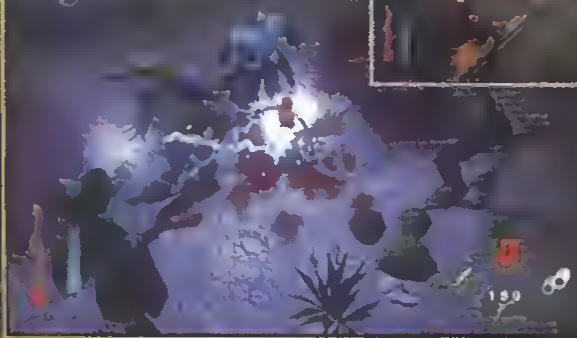
Tak rodzi się mit o wampirze...

W DARK ANGEL: VAMPIRE APOCALYPSE autorstwa ludzi z Metro 3D wcielimy się w rolę jednego z takich właśnie kiboli, który, jak ten nie przymierzając Milosavić na Serbów, uwziął się na "wąpierze" i inne fajne nocne żyjątka. Mocno przypominający DIABLO tytuł rozgrywa się na obszarze składającym się z kilku miast i paru miejsc, typu las, podziemne miasto umarłych i inne katakumby. Zaczyna się od niewinnej obrony miasta, po której będziemy w stanie porozmawiać z jego mieszkańcami. Oni, poza tym, że są w stanie sprzedać nam elementy wyposażenia kibica (miecz, topór, gwizdek, szalik i kortotrampki), zlecają także różnego rodzaju questy typu: idź na trzeci poziom lasu i zatłucz złodzieja, co to nam gwizdnął szyszak bojowy - chlubę naszego miasta. No i idziesz, przobijasz się przez trzy poziomy wrogów (oczywiście dostajesz za nich doświadczenie i umiejętności rosną), odzyskujesz przedmiot i wracasz do miasta. Powrót następuje poprzez zwykłe naciśnięcie START, wybranie miejsca na mapie, do którego chcielibyśmy się udać - i voilà! Już jesteśmy. Bez potrzeby odbywania nużącej wycieczki powrotnej, wyczyszczonymi z przeciwników tunelami. Co ciekawe, gra zapamiętuje, na jakim poziomie skończyliśmy swe ostatnie wyżupy w danej lokalizacji i gdy zdecydujemy się do niej powrócić (np. żeby zdobyć pożądany nocnik królowej z szóstego poziomu lasu), to nie musimy się biegać od początku, tylko zaczynamy z miejsca, gdzie był szyszak. Znakomicie (przynajmniej dla mnie) podnosi to grywalność, sprawia że gra zyskuje na dynamice i w ogóle:).

Do wyrzynki, jak wiadomo, trzeba się trochę przygotować. Zaoferowana broń jest wyspecjalizowana na określony gatunek stworów i wypada nosić ze sobą kilka różnych typów oręża (na szczęście wielkość plecaka pozwala bez obaw nosić ze sobą duże ilości sprzętu). Flaszery i broadswordy na ten przykład doskonale nadają się do zabijania nie umarłych, a wręcz masakrują wampiry, miecze wampirzy eliminują łatwo mutanty, a pistolet potrafi strzelić w wielu wrogów jednocześnie. Dodać trzeba, że każda z tych broni ma tzw. cios specjalny, czyli znacznie silniejszy od zwykłego atak. Można dzięki temu odzyskać energię życiową, strzelić serią, czy rozrąbać wroga na plasterki. Ciała dały członki z METRA 3D jedynie przy ochraniaczach. Trzy rodzaje: zbroja, buty, naramiennik) - to moim zdaniem trochę mało. Zwłaszcza że trzeba upchać to (razem z bronią) w pięciu slotach. Zdziwiła mocno brak czarów, co sprawia, że DARK ANGEL nie wytrzymuje porównania z DIABLO. Jest zwyczajnie zbyt prosty, że nie powiem prostacki. Grafika, jak na możliwości PS2, prezentuje się ubogo (oglądałem demko z powstającego właśnie na czarnuję BALDUR'S GATE i wiem co da się z Playa wycisnąć). Jakieś tam labiryntki z prostackimi teksturami. Co rządzi, to dźwięk i muza. Te dwa elementy są naprawdę niezłe, przypominają bardzo te z LOADED (PSX). Czysta moc!





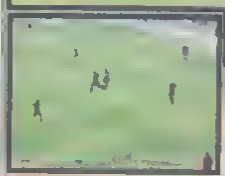


Zamiast wyciągnąć jakieś mądre wnioski, powiem tylko, że jak siadłam do VAMPIRE APOCALYPSE o 12.00, tak o 19.00 zniecierpliwiony Ścisza odrywał mnie od telewizora, bo chciał patrzeć na bajkę. Kumacie czarny?

WERDYKT

SASZA

Pila



UEFA Challenge

Szukasz dobrej "gały" na PS2? Ja też! A jak znajdę, to dam Ci znać...

MOJE TRZY GROSZE

O ile w dziedzinie międzynarodowej supremacji TeFuty wiarus wszystkich, tak w przypadku piłek nożnych wyłączność na rodzimie gier powinno mieć KONAMI ze swoim ISS-em. Wiesz już do czego piję? UEFA jest bezpretensjonalna. Grała do bólu fajnie, a sposób prowadzenia rozgrywki - dynamiczny przez intuicyjne i odzwierciedlające skomplikowane. Gdyby nie licencja, ocena byłaby jeszcze niższa. Szkoda, że dowiaduję się do piątki bliskich rozgrywek, to kiedyś może Ci wreszcie odpuść w samochodzie. (Mr.X. zrozumiał mnie?)

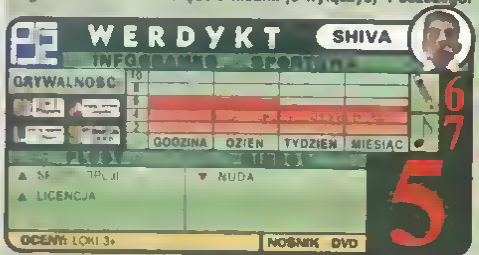
4-

Kosa

To, że na PS2 nie ma żadnej porządnej piłki kopanej, wszyscy fani śmigający choć troszeczkę w tych klimatach wiedzą. Pytasz - jak to? Tak to! Sytuacji nie ratuje przecież WINNING ELEVEN 5, bo granie w "japończyka" mimo wszystko mija się z celem - pomijając krzaczki, gra posiada kilka typowych dla tamtejszego rynku udziwnień, wszyscy fani ISS-a czekają zatem z niecierpliwością na wersję PAL. Tymczasem w łapki moją wpadła właśnie nowa gała prosto od INFOGRAMES i... znowu mogę sobie ponarzekać

Odpaliłem, i czym prędzej zerknąłem do opcji. Ho-ho-ho! Praktyka, ligi, mecze towarzyskie, puchary, turnieje - naprawdę tego sporo. Kuszą też różnego rodzaju bonusy, a i tryb edycji zawodników/drużyn się znalazł. Patrząc zatem z punktu widzenie statystyk i opcji - piątka z plusem. Co więcej, gra jest na licencji (zresztą trudno tego nie skumać, patrząc na tytuł:) i duża część europejskich klubów (tych lepszych - m.in. zespoły z Sundsvall, Serie A, Primiera Division czy Premiership) została tu ładnie uwzględniona. Do tego dochodzi niezły bajer, w postaci ponad CZTERDZIESTU oryginalnych, odwzorowanych zgodnie z rzeczywistością stadionów. Mówcie co chcecie, ale trzaskanie na słynnym obiekcie Arena A w Amsterdamie, czy też na San Siro w Mediolanie, rajcuje jak cholera! Przynajmniej na początku, hehe! Czego mi natomiast wyjątkowo zabrakło, to fektu zaimplementowania w grze słabszych lig, przez co np. obecność Polski aprowadza się w UEFA CHALLENGE do zespołu "Warsaw", z takimi piłkarzami jak - tu troszeczkę ironizuję - "Franek i Bobek". Ech! A co w temacie rozgrywki? Oglądałem na kanale G1 zajawkę z produkcji tej piłeczki - za Motion Captura odpowiada m.in. sam Figo! Idąc tym tropem, gra powinna być wspaniała, cudowna, rewolucyjna i w ogóle bum-cyk-cyk! A jest? Gdzie tam! Beznadziejna, rwane ruchy piłkarzy, nienaturalne zachowania piłki, mocno przekombinowana (nienaturalna) atrzaty - nie przypomina Wam to czegoś? Tak, tak - podobieństw do FIFY naprawdę tu sporo. Grafika też nastawiona jest na widowiskowość i tylko widowiskowość (duża animacji, denerwujących z biegiem czasu - na szczęście można je wyłączyć). Poszczególni piłkarze są ładnie wymodelowani (choć i tak, generalnie, widać to tylko na powtórkach) i bez trudu daje się rozpoznać co bardziej znane piłkarskie twarze. Z sensem nawija - o dziwo! - komentator, przez co da się go słuchać bez pogardliwego uśmiechu na ustach.

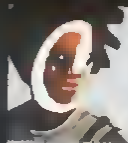
Oka, to tyle ode mnie. Wszystkie wady i zalety wyłożyłem Ci jak na tacy - czas na werdykt. Werdykt mocno przeciętny, bo takaż w istocie jest ta gra - zupełnie bez wyrazu. Fani FIFY niechaj pozostaną przy produkcie EA, zaś cała reszta może zacząć zacierać rączki, bo PAL-owa wersja WES niebawem (niebawem-jeśli) zapuka do naszych drzwi. Ja już biegnę otworzyć...



Uliczna koszykówka!

NBA STREET

Grywalnościowo NBA STREET to klasa sama w sobie i jeśli czujesz tego typu klimaty, będziesz w siódmym niebie.



...o mnie od dawna bawi do łez, to fakt swoistego "taśmociągu", jaki EA SPORTS serwuje Graczom od dobrych już kilku lat. I wydawać by się mogło, że nic nie jest w stanie zmienić tego stanu rzeczy, a nasze dzieciaki zarpać będą w "nowości" pokroju NBA i FIFA 2025. Huh, koszmari Tymczasem dwiatelko w tunelu nadeszło z niespodziewanej strony - oto BIG (dev.), jeden z nowych oddziałów EA, daje czadu, że hej! Po naprawdę znakomitym SSX, chłopaki wzięli się za "kosza" w arcade owej odmianie. Co z tego wynikło? Sam popatrz... Generalnie schemat jest prosty - koszykówka uliczna, oparta na systemie "3 na 3". Zasadniczy brak reguł (nie ma fauli, akcja toczona jest "kosz za kosz") powoduje nieodparte skojarzenia z popularnym "streetballem", acz kolwiek... nie do końca. Tutaj gra toczy się na całym boisku, do dwóch koszy - jak w starych, dobrych tytułach z serii NBA JAM. No właśnie! Nie bez powodu nawiązałem do mega-rącownych arcade owek od MIDWAY - NBA STREET czerpie z tamtych gier sporo elementów, wprowadzając dodatkowo kilka nowych, rewelacyjnych udoskonaleń. Pierwsza rzecz, to fakt pozyskanej licencji i wprowadzenia do gry niemal wszystkich drużyn/zawodników z zawodowej ligi NBA - miło jest szarpnąć Jordanem, Bryantem czy też Hardwayem. Ale to nie wszystko! Dodatkowo, w NBA STREET zaimplementowano całą masę (naprawdę jest ich od groma!) zarąbistych postaci, typu koło w łańcuchach, dwumetrowy Murzyn ze slumsów, jakaś laska (wszyscy odkrywani są w miarę rozwoju gry)... POWER! A rozgrywka? U-hu-hu-hu! KOSMOS! Kochani, prawdziwy KOSMOS! Tak wspaniałego arcade'a jeszcze nie było - doskonała animacja zawodników (ruchy każdego z nich są rewelacyjne oddane), nieprawdopodobnie szybka akcja (zero zwolnień, perfekcja!) i cała masa umilających zabawę dodatków. Jakich? Są cztery przyciski turbo, wciśnięcia których (w połączeniu z "kwadratem") pozwala odpalić niesamowite combosy - policzcie sobie tylko, ile możliwych jest różnego rodzaju kombinacji! Każde udane tego typu zagranie jest punktowane i nabija specjalny pasek 'Boost Meter', po zaladowaniu którego odpalić można tzw. 'Gamebreaker' - powiem tylko tyle że akcja zakończona takim power-upem "daje radę) Grafa, mimo swojej pozornej prostoty, naprawdę potrafi zachwycić. Fakt, połygonów rzuconych [illegible] na zawodników niewiele (c- widać dobrze [illegible] - kieprawych notabene - pewterkach) ale są [illegible] zróżnicowani i zwyczajnie cieszą oko. W d[illegible] poza boiskiem non stop coś się dzieje - przejeżdżają samoch[illegible] podrygują "kibice", pada deszcz/śnieg. Brakuje tr[illegible] nych choćby z serii NBA JAM wy[illegible] k[illegible] ch fajerwerków przy co lepszych [illegible] nie. Grywalnościowo NBA STREET to klasa [illegible] jest tego typu klimaty, będziesz w siódmym niebie. Ja [illegible] jestem nie wiem kiedy mi się to skończy.

NBA STREET ukaże się [illegible] k[illegible] polu na GameCube a.

WERDYKT

SHIVA

EA SPORTS SPORTOWA

GRYWALNOŚĆ 8

GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

DYNAMIKA

ROZGRYWKA

KLIMAT

Z UPŁYWEM CZASU SCHEMATYCZNOŚĆ

8

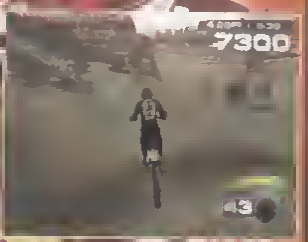
OCENY [illegible]

NOŚNIK CD

ZA WYPOŻYCZENIE GRY DZIĘKUJEMY FIRMIE ULTIMA Z WARSZAWY, UL. CHŁODNA 35/37 PAWILON 7, TEL. (022) 624 78 18

MX 2002

featuring Ricky Carmichael



THQ przeładowało się z dwoma [illegible] na motocrossie. Czy wyszło im na dobre?

MOJE TRZY GROSZE

Ricky "Carmichael" to pierwsze wielkie nazwisko, które pierwsze wrażenie jakie wywołuje nie jest złej jakości. Motocykl są wolne i ociężałe. Zabawa rozpoczyna się dopiero od "250-tek". Ciekawe, otwarte trasy, "technikalne" pułapki w lasach, zwariowane freestyle'owe questy - to osobna gry. Mimo wszystko można było wykonać to wszystko trochę lepiej (np. wtórzący zdziecinniałe "niewidzialne ściany" i przykładowo podłoże są "prosty" środek). "Next level" dla symulatorów nie warto...

8

Loki

WERDYKT

HIV

GRYWALNOŚĆ:	6
	7

GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

7-

▲ TRASY ▼ [illegible]

▲ MODEL JAZDY ▼ MAŁE BŁĘDY W KODZIE

OCENY [illegible] NOŚNIK CD

Piła

CITY CRISIS

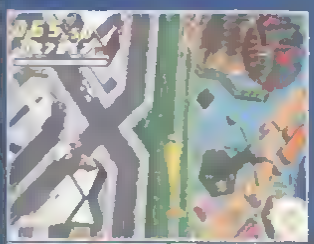
Hi [illegible] "Nuklearna Sekwa na tropie" wgryzłem się w CITY CRISIS niczym barszczny emeryt w tygodniową kiełbasę... Gra, jak wnioskowałem z zapowiedzi, miała łączyć w sobie dwie ranki spotykane dość cechy - nie być sequelem, być za to nowatorską. "To ci dobre!" - pomyślałem zwalczając czkawkę. I wiecie co? Skisiło się, to TAKE 2 mówiło prawdę!

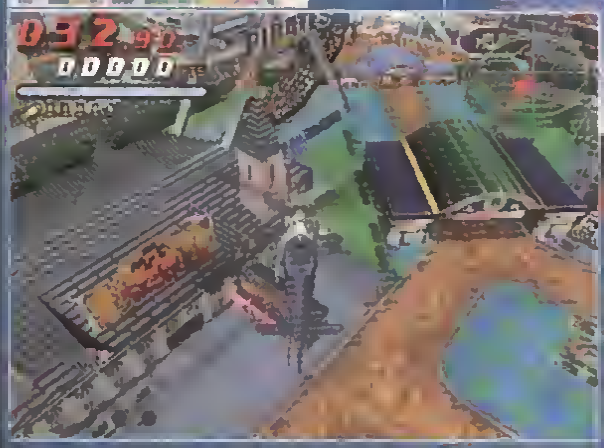
Kojarzysz takie tytuły jak Desert Strike lub Jungle Strike? Niezwykle to były gry, oj niezwykłe. Bo i ukazały się na niezwykłą platformę - Amigę chyba tak kojarzysz:)... Na PSX'a wyszło potem jeszcze kilka gier z tej serii, m.in. bardzo przyjemny NUCLEAR STRIKE. W tytułach tych Gracz jako pilot wojskowego śmigłowca wykonywał rozmaite zadania, polegające na eliminowaniu przeciwnika, ratowaniu cywili czy też przenoszeniu ważnych ładunków z jednego miejsca na drugie. W CITY CRISIS jesteś stawiany przed podobnymi wyzwaniami. "I gdzie tu nowatorstwo?" - krzyknąłeś mi w twarz zapewne zraszając mi policzki śliną spomiędzy zębów. "Spoko" - odpowiem ścierając flarę wierzchem [illegible]. W CC wcielamy się bowiem w rolę nie pilota wojskowego, a członka brygady ratowniczej, poruszającej się w terenie helikopterem. "Czad!" - krzyknąłeś, a ja w porę zrobię unik. Ale owszem, czad zioło jest.

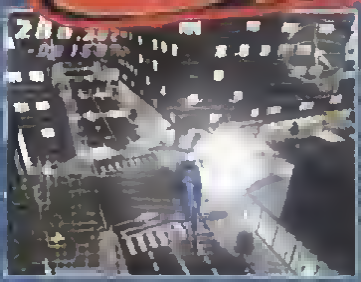
Jako oficer GOPR-u:) będziesz wykonywał zadania [illegible]. Zazwyczaj chodzi o latanie nad miastem i [illegible] wszystkiego, co chłonięte jest przez czerwonego kura. Wiedz że najważniejsza jest życia - i właśnie ratowanie [illegible] latkiem jest dla Ciebie priorytetem. Służy ku temu wypuszczana z podwozia helikoptera, po której to zagrożone ofiary pożaru mogą się dostać w bezpieczne miejsce. Śmigłowce do wyboru masz trzy (możesz odkryć jeszcze jeden po przejściu (gry) i tylko od Ciebie zależy, która opcja bardziej Ci odpowiada - pojazd wolny, ale z większą ilością miejsc dla cywili, czy też szybki, ale mało odporny i nie pozwalający zabrać wielu osób. Wybór jest istotny, wszak w kluczowym momencie może się okazać, że albo jesteś za wolny by dolecieć do kolejnego pożaru, albo zabraknie Ci miejsc na pokładzie. Oprócz służbowego latania "tu i ówdzie", czekają tu miejsc ciekawsze, np. nocny pościg po ulicach za porwanym autobusem. Rewelacja! Patenty są naprawdę pozytywne i z banerem na ustach odkrywa się kolejne misje.

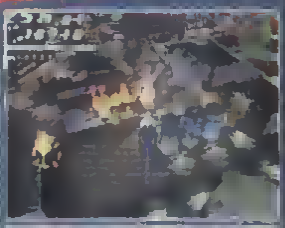
Miasta kipią życiem - pełno tu samochodów, przechodniów, o wrażeniu pustki nie ma mowy. Oczywiście za taki efekt ktoś zapłacić musiał - i zapłacił engine, idąc się kochać.

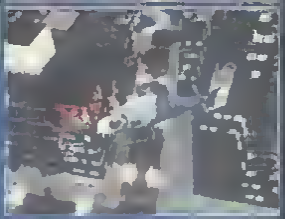
Miasta kipią życiem - pełno tu samochodów, przechodniów, o wrażeniu pustki nie ma mowy. Oczywiście za taki efekt ktoś zapłacić musiał - i zapłacił engine, idąc się kochać. Animacja ozarpie niczym podczas jazdy "ciankiem" z profilaktycznie podziurawionym tłumikiem. Dźwięk na poziomie (fajna muzyczka). Cóż więcej? Na kupno Cię nie namawiam, ale pograć powinieneś. Nie zawiedziesz się, co gwarantuję.

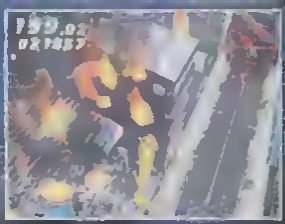












PSP

WERDYKT

KOSO

SYSCOM/TAKE2 INNA

GRYWALNOŚĆ:

GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

PLUSY MINUSY

▲ POMYSŁ ▼ WYKONANIE

▲ CIEKAWE MISJE

OCENY: [illegible] NOŚNIK CD

6

Pita

ŚMIETNIK
WYGRZEB - 33

Z cyklu...
ZJEDZ MNIE DZIADU

NUDZI MI SIĘ...

<Puk, puk! Puk, puk!!!>
... ja, Dziadu! Wpuśćcie mnie!!! ... wreszcie. Jak wszedłem to ... mnie nie wykopiecie :) ... stępny nie proszony gość ... ze to głupie ale to właśnie ... Ah! Dziadu znaczy się. Jak ... sywa wskazuje "Śmietnik" to ... grzebanie w nim i zżeranie ... dla mnie okazała zdrowa ... w kosmos. W latach i na EP2 ... skąd się ... Oto sami tego ... udzi mi się o że jestem ... talnym stwierdziłem że uraczę ... ułkom tekstem na najtańszy temat ... znam "Dziadu" No dobra ... schowajcie te kamienie - będzie krótko!!!

Do PSX EXTREME przybyłem z ... nie ... stem Alienam z innej planety. Zanim tu ... łem (kwiecień - chyba) głęboko w ... No tym ... burnikiem jestem jednym ... wyrwi mnie z korzeniami ... chował i a potem bezlitośnie ... z którego ostatnio nawet na ... wiłę wyszedłem pisząc o muzie w grach ... dzie co miesiąc katuję Was dennymi ... wypocinami na konkretnie nie interesujące ... nikogo tematy. Do tego jeśli zdarzy się ... nawet ze ktoś z Was - Czytelników - ... chce spłodzić jakiś komentarz do moich ... to tak zanim przeczytam zeżre ... chybnie bo głodny jestem jak ... (uwaga nie myl mnie z ... potworem Wieprzkiem!!!) ... więc symbolem bohatera tragicznego ... zrozumianego przez swoich współcze... ych. Zostanę doceniony dopiero za tysiąc lat kiedy wszyscy ludzie ewolucyjnie ... osiągną poziom wierzywa. Wtedy to zostanę ... okrzyknięty prorokiem, mesjaszem znaczy ... rzecz ujmując.

Długo nie zapomnę swojej pierwszej wizyty ... Redakcji... 16.55 - stoję pod drzwiami PE ... mam ... wały. Poprzedniego ... mocno chłałem więc szybko łapię ... ną trzęsawę boję się wejść. Mają ... wszyscy W plecaku mam trunek co to ... turystyką konną lekko się kojarzy) by na ... wstępie o suchym pysku nie siedzieć. Dobra, raz krowie śmierć, wchodzę - ... dziesiąt cały wieczór tu nie będę sterczał! Najpierw szok. Połowy ludzi nie poznaję, ... Redakcji... w ... nowej Redakcji. Potem ... Ścierp. Stoję na środku ... Tu Dziadu ze Śmietnika!" ... nt grozy - czy ktoś w ogóle ... reaguje? Nagle słyszę "To widać!". Wszyscy w brechi. No to już luz trema ... oci w dół niczym przyrodzenie po stosunku ... jakiś koleś z fryzem a'la Elvis krzyczy "Lejemy Dziadzia!" Myślę ... kuna, kto to jest? Gamera podnosi jakiś przedmiot i rusza w moją stronę "Co ... na wejście?". Hehe! Wymuję turystyczną konną, chwila ciszy ... rzuca niepewnym tonem. "Ee... to ... godzinę." No to

Ciąg dalszy na nast. str

Historia Sonica

Mijo dziesiąto rocznica urodzin "nojszybszego jeżo no świecie". SEGA przygotowało na Dreamcasto kolejną część jego przygód. Z tej okozji postonowiliśmy sklecić tekst przypominojący historię sukcesu jednego z nojpopularniejszych bohoterów w historii gier wideo - Sonico.

Historia Sonica sięga początku lat 90., kiedy to po niepowodzeniu konsoli Master System SEGA wydała swoją kolejną, tym razem już 16 bitową platformę MEGA DRIVE, uderzając tym samym mocno wnaklonowe "N", ... czemu się powrób ze swoim przeciwnikiem, oczkowatym bardzo popularnym NES-em. SEGA szybko zorientowało się, że dla potrzeb marketingowych potrzebuje nowej, przebojowej maskotki, bowiem poprzednio master-systemowa Alex Kidd nie stawała w szranki z wtedy ... kim Mario i nie mogło zapewnić nowej platformie sukcesu.

Pomysł powstał w głowach dwóch panów: Naoto Ohshima i Yuji Naka (SONIC TEAM). Przy "dizajnie" wzorowano się trochę na słynnej Myszce Miki oraz kocie z kreskówki Felix. Wyszedł z tego niebieski jeż. "Ma być >szybkonogo<! I robić mnóstwo zadymy" - to następne założenia jakie przyjął projektowy. Tak też postąpiono, aby uprościć sterowanie zdecydowano się na tylko jeden button, służący zarówno do skoku o atoku. Sonic po naciśnięciu przycisku skakał o po dwukrotnym naciśnięciu robił swój słynny Spin Attack. Tak właśnie powstała maskotka SEGI, służąca firmie już przez dziesięć lat.

Przez ten okres nasz bohater miał się napatrzeć występując w kilkunastu grach na różne platformy (wg naszych obliczeń na ponad + automaty) i doczekał się całej masy gadżetów. Ale po kolei...

Pierwsza gra z niebieskim jeżem SONIC THE HEDGEHOG pojawiła się w maju 1991 roku, oczywiście na Mega Drive o

Fabuła krzyczy, że wielki powrócił znienawidzony dr Ivo Kintobore który spotkanie tył na planecie Mobiliz. Powrócił ... ... drugi raz wyzwolił ... eksperyment i na skutek wybuchu zmienił ... w człowieka dr Robotnika (przeczytaj od tyłu "Kintobor"). Tak powstał największy wróg naszego jeża, który jak wiadomo towarzyszy jego przygodom od samego początku. Wreszcie podczas ... fabuły część poznanej Robotnik za pomocą Chaos Emeraldów chciał zawładnąć światem zamieniając wszystkie żyjące istoty w cybernetyczne potwory i jedyną postacią która mogła mu w tym przeszkodzić był rzecz jasna. Mario? Gra składała się z sześciu poziomów (po trzy strefy w każdym), w których należało zwalniać zwierzątka i zbierać złote pierścienie. Na końcu każdego etapu czekał sam Robotnik w swoich zwierzowych maszynach. A tutaj czekał oczywiście Sonic, aby skraść mu nasz i przywrócić dawny porządek.

Na wojnę nie trzeba było długo czekać, bo tylko rok. Dzień wydania SONIC THE HEDGEHOG 2 24 Listopada 1992 roku został nazwany "Sonic 2's day" Twórcy Sonica przeszli samych siebie bo dzięki zastosowaniu nowego sposobu kodowania (Blast Processing) gra oferowała lepszy i szybszy scrolling oraz animacje postaci. Świat zwariował na punkcie Sonica do tego stopnia że w Europie już swoją popularnością przeszedł nawet Hydraulika Mario. Jak się wkrótce okazało tytuł ten stał się najwyższym przebojem konsoli Mega Drive sprzedając się w zawrotnej ilości ... egzemplarzy na całym świecie i zgodnie z przewidywaniami zapewnił konsoli spory rozgłos. W dużej mierze to właśnie to i poprzednie części SONICa przyczyniły się do sukcesu Mega Drive (w USA. Genesis) bądź co bądź JEDYNEJ platformy SEGI którą można uznać za "sprzedawalną" (udane było przede wszystkim tylko to SEGA ma wyjątkowy dar, o mocno pechu, do marnotrawienia powodzenia swojego sprzętu)

Fabuła gry: zły Robotnik powrócił i znowu snuł spustoszenie na planecie Mobiliz. Tym razem już nie był sam - ale pojawił się sojusznik, lisek Tails,

jak się okazało pierwszy przyjaciel Sonica (w związku z tym dodany został Split Screen na dwóch Graczy). W tej części gry podniesiony został poziom trudności, dodano bonusowe areny (tunele 3D) no i Chaos Emeraldy - po zebraniu wszystkich siedmiu, Sonic stawał się złoty, był szybszy i nieśmiertelny.

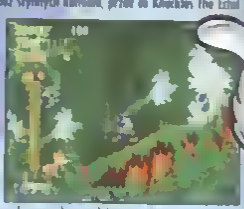
Fani doczekali się również arcade owej wersji przygód swojego ulubieńca. W kwietniu 1993 roku okazało się w Japonii kolejna gra z jażykiem SEGA SONIC. Niestety firma nie przykłada się do tego produktu, który przeszedł bez większego echa. Co ciekawe, autorzy wypuścili go w trzech... kach, którym to sterowało się postaciq rozwiązanie równie innowacyjne co nietrafione.

Nawiązując do modnego wtedy w USA tematu podróżowania w czasie (seria filmowa "Back to the Future" czyli "Powrót Do Przyszłości" przyp. kor.) SONIC TEAM stworzyło kolejną grę z "niebieskim", tym razem dla wypracowania swojej nowej przystawki SEGA CD tak też nazywając nową grę SONIC CD "Nowe" to ... za duże powiedzenie gra wyglądała identycznie jak "dwójeczka" z jedną, małą różnicą: Sonic też potrafił podróżować w czasie i po rozpędzeniu się do dużej prędkości (i przebiegnięciu przez specjalne Checkpointy) zmieniało się epoka. Dodano również "fikuski" i kilka muzycznych kawałków (soundtrack z tej gry uważany jest najlepszy ze wszystkich części sonicowej sagi) ale w gruncie rzeczy fans jeżyka i nabywcy nowego gadżetu SEGI byli trochę zawiedzeni, co miało przyczynić się do słabej sprzedawalności i w efekcie upadku przystawki (wraz z "grzybem" 32X)

Zmianom uległ również bohater w stosunku do części drugiej. Robotnik opanował zdolność podróżowania w czasie i cofając się w przeszłość, zbudował fabrykę Badnicków (cyborg zwierzątka), czym zapewnił sobie dominację w przyszłości. Tylko Sonic mógł go powstrzymać...

Bazując na popularności jeżyka SEGA zadbała również o miłośników flipperów wypuszczając na megadrive'owy rynek przeciętnego SONIC SPINBALL. Zadowolenie Graczy było odwrotnie proporcjonalne do ... szającego się po stole zniszczonego w kulkę Sonica (można powiedzieć, że Sonic "położył się w tym tytule w kulkę") Gierka nie posiadała odpowiedniej dawki miodu i nie przeszła do historii jako kolejna chlubna pozycja SEGI

W roku 1994 na horyzoncie pojawiła się kolejna klasyczna platformówka SONIC 3. Fabuła: szalony Robotnik rozbił się na latającej wyspie (zwanej po prostu Floating Island) pozbawił wszystkie Chaos Emeraldy i zaczął znów swoje knowania. Przy okazji wrobił Sonica w kradzież słynnych kamieni, przez co Knuckles The Echidna (strażnik Emeraldów) ... przez cały czas grę pokrywał na nonsensa jako. Oprócz poprawionej do granic możliwości grafiki, po raz pierwszy zaimplementowano możliwość save owania gry (w poprzednich częściach nie istniała opcja zapisywania!) Oczywiście można było grać we dwoje, a oprócz elementów zręcznościowych było też sporo logicznych zagadek.



Zaraz po ukazaniu się tej gry SEGA wydała dodatek do "dwójki" i "trójki" w postaci "przekłamanego" cartu pt. SONIC & KNUCKLES za pośrednio Graczom wcielić się w rolę Knucklesa oraz zobaczyć nowe, wcześniej niedostępne lokacje.

W tym okresie następił wysyp SONICów na GameGeara ("tęczowe" konsolka SEGI) Nagminnie pojawił się klasyczny platformówkowy SONIC CHAOS (93) wcześniej bardzo udany, stanowiący wariację ni trzech części z Mega Drive. Pod koniec '94 Sega wydała drugą część gry pt. SONIC TRIPLE TROUBLE

W marcu 1995 r. ukazał się **SONIC DRIFT** czyli wariacja na temat modnego wtedy Super Mario Kart. Gra oferowała bardzo ładne tory zwężone z wirami gravi o "niebieskim" (piasta, kasyno), a przecwiny pozostał dość wysoki AI (vide przeszkadzanie w czasie jazdy!) Dostępne były nawet opcja gry na dwie osoby na zLINKowanych konsolkach

Natomiast w listopadzie tegoż roku SEGA wypuściła **SONIC LABIRYNTH** - bardzo fajną grę logiczną, w której Robotnik ukradł Sonicowi jego buty pozwalające na szybkie bieganie i bezszelestne po skopiowaniu po czym nastawił Sonica, aby ten osobiście się po nie zgłosił. Jedyk musiał pokonać liczne labirynty by zwalczyć swoją piękną buciki.

Wykorzystując z tych gier wtyczkę "normalne" Sonic, pokazała się również na Master Systemie, którego specyfikacja nie odbiegała od przeciętnego Game Geara

W roku 1996 powszechnie znana i ceniona grupa AM2 (Yu Suzuki i jego kolesie od VIRTUA FIGHTER) splodziła pełnogrubą bijatykę z postaciami ze świata niebieskiego jeża - **SONIC FIGHTERS**. System walki opierał się na tym z VIRTUA FIGHTER - pięść, noga oraz dodatkowy przycisk do dostawania. Po pokazu podstawowych zawodników do walki stawali Metal Sonic, Super Sonic oraz (niespodzianka !!!) Robotnik. Niestety do Konwersji na domowe platformy nie doszło (miał to być Saturn) gdyż Suzuki-san stwierdził, że jest zbyt zajęty i nie ma na nią czasu.

Pod koniec 1994 r. nastała era Saturna, więc SEGA postarała się o kolejne występy "niebieskiego". Nagrane **SONIC 3D BLAST** (listopad 96 potem pokazała się też na MD) czyli pierwszy krok Sonica w trójwymiarowy świat gdzie "płaski widok" zastąpiła pełna rzutem izometrycznym. Takie rozwiązanie nie sprzyjało dostarczaniu odpowiedniej dawki rozrywki i chyba największą zaletą tego tytułu pozostał... Sonic Clockwork

to stanowi fakt. Za w Japonii gra ukazała się przeszło dwa lata po swej premierze w Stanach, gdzie prawdopodobnie wypuszczenie jej tylko z okazji wielkiego "buzzu" na trójwymiar w obsypanie jakiej postaci (jak to Amerykanie zawsze na pewnie czegoś czekają).

Prawdziwy trójwymiar Sonic otrzymał dopiero przy produkcji pt **SONIC R** wyścigowy "no fear" który ukazały się w listopadzie roku 1997 roku na domo na Saturna, jak i PC. Sonic z ekipa szopek na tutaj na własnych nogach, ale np. Amy i Robotnik dysponowali pojazdami. Nad tym projektem nie przestał pobrał SONIC TEAM (co zresztą od razu można odczuć - zupełny brak miodku), pieczę nad grą sprawowała znana brytyjska grupa TRAVELLER'S TALES (obecnie pracująca nad CRASHem 4 na PS2). W okresie gdy Saturn chybił się ku upadkowi, była to mimo wszystko jedna z lepszych gier, jaką mogli zakupić jego dwuzwolni, strunowcowi posiadacze systemu

Niestety, rzeczone zapowiadany **SONIC XTREME** nie ukazał się na Saturnie - ulho z uwagi na swoją kapsułę pokoić, ulho kandydyjną konsolę (sytuacja analogiczna do obecnej). Miał to być tytuł rewolucyjny, powtórzy na fali popularności Mario64 (N64) i CRASH BANDICOOT (PSX) prawdziwy trójwymiar (w przypadku CB troszkowym się - ale) i wspaniała grafika. Nad grą pracowały wspólnie zespoły SEGA of Japan i SEGA of America. Niestety, nic nie wyszło z tej współpracy (ale to zwykle bywa przy współpracy Sega Japan i America :)

No Saturnie również odświeżono stare części Sonica wypuszczono składankę "hedgehogów" pt **SONIC JAM** : jako dodatek umieszczono w niej trójwymiarowy etap Green Hill Zone po przejściu którego otwierały się liczne dodatki w postaci filmików muzycznych i innych bajerów

Jesteśmy teraz w roku 98. Tym razem Sonic trafił do słotów użytkowników kandelabra Game com. Na specjalnego konwersja saturnowskiego SONIC JAM, czyli srollowana platformówka ze zbieraniem pierścieni i ciągle powracającym Dr Robotnikiem. Z kolei w grudniu Sonica powitał kolejny handheld, rozwinięcie NeoGeo Pocket Color. Tym razem konwersja udała się znakomicie bo! była lepsza niż wersja na sygnowskiego GameGeara. Bazowała na drugiej części dodatkowo z elementami z "trójki" bardzo fajnym dodatkiem była możliwość grania we dwoje na zLINKowanych konsolkach. Najnowsze wieści dochodzące od SEGI mówią o przypadach Sonica na Game Boy Advance (SONIC ADVANCE) Pierwsze zdjęcia robią bardzo udaną pozycję (H. widniałam w akcji) jest bardzo dobrze)

No i wreszcie czas na najnowsze wersje Sonica na Dreamcaście czyli wspaniałą **SONIC ADVENTURE I SONIC ADVENTURE 2**. Pierwsza część ukazała się zaraz po premierze DC w Japonii, czyli w '99 roku. W przygodzie oprócz Robotnika mamy jeszcze jego wnuczkę pomocnik, Chaos podobnie(jak) kolesia Chaos Emeralds stanowi się jeszcze ciekawszy. By mieć pełnokrwistych szansa z tym diabelskim duetem, Sonic musiał prosić o pomoc swoich przyjaciół Tailsa, Knucklesa, Amy, Biga i E-102. Wszystkie się w dowolnej porze, należało oczekiwać szeroką stopień ale tylko zręcznościowych - były to elementy przygodówki i bardzo dużo wszelakich bonusów (hodowania stworków Chaos strzelanka samolotkiem, pinball bijący na głowy cały SONIC SPINBALL, łowienie ryb).

Nad sequelem nie będę się za bardzo rozwodził bo jego recenzja jest na następnej stronie. Powiem tylko tyle że chłopaki z SONIC TEAM bardzo się postarali, czyniąc z SA2 wspaniałą grę godną miana ostatniego Sonica na konsole SEGI. Pojawiły się nowe postacie (zły bliźniak jeża - Shadow nietoperzowa Rogue) i wiele innych bajerów (np. możliwość grania dobrymi postaciami jak i tymi złymi oraz możliwość grania we dwie osoby na split Screenie)

No DC Sonic pojawił się w jeszcze jednej przygodzie, bowiem SEGA, zaangażowana multiplayerowkami Mario Party (N64) i CRASH BASH (PSX) zdecydowała zaprezentować swojego bohatera do różnorakich "dyscyplin" **SONIC SHUFFLE**, bo pod taką nazwą wydano tę klapsztenę (wersja w PE#44) zabawy bardzo słabo mini-gierki i strasznie długie loadingi (po prostu szlag człowieka trafia!) Istotnym plusem było natomiast grafika, wykorzystana znany z JET GRIND RADIO efekt cel-shading, za na pewno ciekawe oko.

Sonic ale zawsze był bohaterem pierwszoplanowym, w niektórych produkcjach nasz jeżyk występuje pościnnie w innych akcja rozgrywa się w "sonicowym" świecie SEGA umieściła swoją maskotkę wszędzie gdzie się tylko dało: w DAYTONA USA, SHENMUE, X MAS NIGHTS (mnóstwo skrytych bonusów, w którym można pograć Sonicem, MEAN BEAN MACHINE FIGHTERS MEGAMIX i wiele innych. Pojawiły się nawet wstępne informacje, że Sonic będzie grywalną postacią w SUPER SMASH BROTHERS. MELEE na Game Cybe Konice świata!

Jak już wspomniałem we wstępie SEGA jedząc na popularności swojej maskotki stworzyła kilka produktów które służyły tylko i wyłącznie zbijaniu kasy. Chociaż przykładowo proszę bardzo SONIC COLA napój gazowany mający na opakowaniu Sonica, Kierowcy Formuły 1 (stajnia Williamsa) miali na swoich bolidach reklamę gry (lata 90.) powstały filmy animowane, komiksy pierwsze zabawki, single z muzyką i cała masa innych niepotrzebnych bzdetów. Dzięki takim zabiegom marketingowym Sonic wciąż jest obok Mario najpopularniejszą postacią branży rozrywkowej na świecie. I niech tak już zostanie na wieki wieków (Mr.Ś. a niby dlaczego?) (COX w kooperacji z Mr.Ś)

ŚMIETNIK

WYGRZEB - 33

[illegible]oderzam "Myślałem, że na Śląsku lepiej się pije... my w stolycy oil tego zaczynamy." Dobra, to już nie ma przebacz, rozpoczynamy bubliczynę. Co miesiącami dolewają [illegible] zoli twardzi piją na czysto bez popity. Trochę trzeba uważać, bo Fenix nie specjalnie popiera takie inicjatywy w [illegible] Redakcji. Trochę nawijam z [illegible]orkiem (pierwszy gość z którym dłużej pogadałem, thanx stary!) Nagle dociera do mnie kim jest Elvis. Toż to nikt inny jak Pierdzący Oszołom! Wymykam. Gość wygląda niewąsko. Potem wpada Wrocław Norby i Myszaq wchodzą do środka wzbudzając spore pozytywnych wibracji. Godzina 18:00. Zaczyna się zeb[illegible] atmosfera wesela nie widać, by ktoś się [illegible] perspektywą nadchodzącego [illegible] wielkim krokami EXTREME [illegible]. 2. Spontan znaczy się. Pomysły [illegible] i luźno i bezstresowo w w międzyczasie [illegible] każdy ocenia świeżutki numer PE i jego [illegible] kładkę. Jedynie Fenix twardym głosem [illegible] wprowadza wszystkich do porządku. Ktoś musi to robić, bo reszta jest jak dzieci :) [illegible] serwo próbuje mu pomagać, ale przy jego [illegible] stoją już cztery puste kubku po [illegible]atyce, więc jego starania [illegible] raczej [illegible] r folklorystyczny. Wpadają RAQ [illegible] hehe :) Playman. Przez następne [illegible] godziny stoją grzecznie w kącie i [illegible] czekają z nich coś wyciągnąć. Playman nie [illegible] dejmuje kurki aż do końca zebrania :) Potem przerwa.

Wraz z Lokim i praktykantami ruszamy do sklepu po kolejną butelczynę. Tam mam spięcie z jakimś miejscowym którego spotykamy później w budynku Redakcji. Skończyłoby się burdą, gdyby Loki trzeźwo [illegible] zareagował i nie uspokoił sytuacji. Zebranie trwa jeszcze godzinę. Zg(Red.) [illegible] się rolami i zadaniami na EP2. Moż[illegible] tyk - moje złudzenia ale mam wrażenie [illegible] kt-s bez przerwy wypuszcza "tajniaki".

A tymczasem szwędam się niczym Wodnik Szuwarek (?!) po bagnach i śmietnikach demorakizując szczury i karaluchy. Czasem podrywam jakąś puszkę po mleku i zabieram ją na disco. Póki co więc, [illegible] nie mnie skazani lepiej się [illegible] przyzwyczaja. Ja odwdzięczę się Wam [illegible] we to niczym się Wam nie [illegible] rzięczę.

[illegible] mo m beznadziejnym przykładzie widać, że jednak można "z ulicy" wejść z kopa do PSX EXTREME i znaleźć sobie jakieś miejsce w tej dżungli. Kilka osób pytało mnie, jak to zrobić. Co Wy, kuma, z byka spadliście? A ja to niby co - organizacja charytatywna? Jelenia szukacie hehe. Nie wiem, nie ja chcieli. Podsyłajcie zdjęcia "na wieże". Ścierze. Dajcie ciała [illegible] owi w bloku na Sokolskiej - to może [illegible] Was do Redakcji. Itd.

[illegible] jedno słowko na poważnie wbrew wszelkim pozorom zdiscanie i uwstecznienia, w swoich tekstach - jak chociażby w tym o soundtrackach zdarza mi się pisać z głową (za co? i jeśli kogoś coś zainteresuje czy wkurzy to niech walą do mnie śmiało (dziadu@pase xtreme.pl). Może akurat nie będę chciał jeść i przeczytam jakieś wypociny. Może nawet pomyślę nad jakąś odpowiedzią. Tak czy inaczej głupa nie walcie [illegible] ce.

DIDADU

SONIC ADVENTURE 2

SZYBKI, SZYBSZY, NAJSZYBSZY...

Dawno, dawno temu... a dokładnie - pod koniec roku 1998, za górami za lasami... w Kraju Kwitnącej Wiśni odbyła się uroczysta premiera konsoli Dreamcast. Pierwszym tytułem wydanym na DC był elicany, stylish i niesamowicie zakręcony SONIC ADVENTURE, który nowej konsoli SEGI wróżył świetlaną przyszłość. Nikt wtedy chyba nie mógł przewidzieć, że SONIC ADVENTURE 2 okaże się grą, którą SEGA będzie żegnać się z tą konsolą. Ale jak odchodzić, to z klasą, czego najlepszym przykładem jest właśnie SA2...

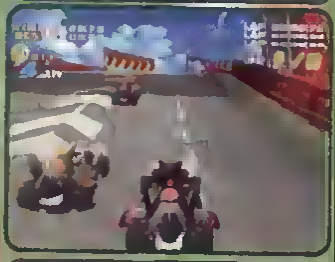
Na nowe przygody niebieskiego jeża czekałem z niecierpliwością już od momentu ukończenia pierwszej części gry, którą zresztą do dziś uważam za jedną z najlepszych pozycji na DC. Zatem nie dziwi fakt, że po prawie trzech latach oczekiwania spodziewałem się maksymalnej dawki emocji i adrenaliny. I oto nadeszła ów dzień, w którym mój ulubieniec powrócił i ponownie świsnął, prysnął i zabłysnął na ekranie mego telewizora. Przyznam, że zapowiadało się całkiem fajnie... i momentami było naprawdę znakomicie. Czasami jednak ziewałem z nudów, albo sfrustrowany tupałem nóżką i ale złości chciałem rzucać padem. Powiem tak: nowy SONIC jest fajny, momentami nawet bardzo fajny, ale nie jest to SONIC na jakiego czekałem!

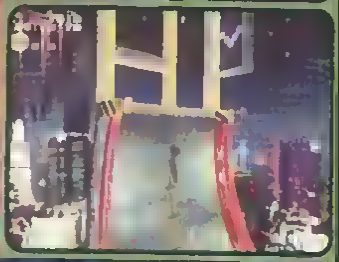
Powiem tak: nowy SONIC jest fajny, momentami nawet bardzo fajny, ale nie jest to SONIC na jakiego czekałem!

Największą wadą jest system zaliczania gry. Mamy wybrać dwie ścieżki: The Hero Missions (gra z brygadą pozytywnych postaci) albo The Dark Missions (postacie negatywne). W "jedynce", na samym początku wybierało się konkretną postać, którą przechodziliśmy kolejne etapy. Natomiast tutaj nie ma innego wyjścia i czy się to komuś podoba, czy nie - aby ukończyć grę musi przebrnąć przez kolejne etapy różnymi postaciami; a każda z nich ma inne zdolności i wymaga zupełnie innego stylu gry. Nie podoba mi się taki miks-mass; to zupełnie tak, jakby na imprezie techno na przemian puszczano utwory z gatunku trance, rave, house, drum n'bass, acid, ambient - i tak w kółko.

Oczywiście pod względem graficznym gra robi niesamowite wrażenie. Świetny engine, szybka i płynna animacja oraz mnóstwo detali! Momentami akcja rozgrywa się tak szybko, że trudno nadążyć za tym, co dzieje się na ekranie i trzeba klepać w klawisze instynktownie, szczególnie w etapach z najszybszym jeżykiem świata w roli głównej. Ale to właśnie te etapy podobają mi się najbardziej. Niestety, w grze przeważają poziomy w których zamiast czerpania przyjemności z gry trzeba kręcić się w kółko i szukać jakichś ukrytych przedmiotów (np. etapy Knucklesa) i jeszcze jeden szkopuł - kamery. Podobnie jak to było w japońskiej wersji "jedynki", tak i tutaj często bywa, że kamera gdzieś ucieka lub nie nadąża za głównym bohaterem. Na szczęście nie zdarza się to nazbyt często. Poza tym, do gustu nie przypadła mi muzyka.

Podsumowując, SA2 to bardzo dobra gra, ale po ukończeniu części pierwszej spodziewałem się czegoś innego, nie tylko powielenie schematów. No cóż, pierwszy SONIC wysoko podniósł poprzeczkę...!





MOJE TRZY GROSZE

O ile poziomy "wkurwiające" są płynne i mają kilka ciekawych przejawów, o tyle te poświęcone na wszystkich wcześniejszych i znakomicie wyszukanych zagadek, są nudne, nie sposób nie z nich ziewać, ewidentnie słabe gry. Tyle dla 2 Graczy (super opcja...) i ogromna grafomania stanowią o wyższości tytułu. "Przeciętny" SONIC na DC nie oferuje - to pewniak, trzymiesięczna robota, ale zaliczenie której bywa przyczyną kilkudniowego załamania "maksymalnego".

7+

HIV

WERDYKT

NORBY

SEGA PLATFORMOWA

GRYWALNOŚĆ 9

GRAFIKA 6

GODZINA | DZIEŃ | TYDZIEŃ | MIESIĄC

PLUSY

- SONIC
- GRAFIKA I ANIMACJA

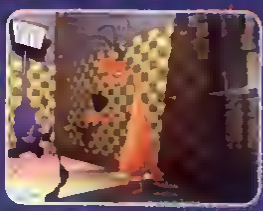
MINUSY

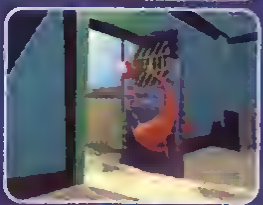
- WTÓRNE POMYSŁY
- UCIĄŻLIWY SYSTEM GRY
- NUDNE I DUŻE POZIOMY

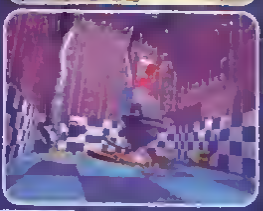
OCENA: 8

STUPID INVADERS

Dostałem przygodówkę do recenzji. Ściem twierdzi, że niby dlatego, iż jeden wyraz w tytule do mnie pasuje. Ciekawe który - INVADERS? W każdym razie dość nietypowo wziąłem na wstępie trochę faktów, bo jest późna noc i za chwilę mogę już powoli zapominać co, do kogo i z czym piszę. Oto STUPID INVADERS - gra przygodowa typu "point and click", w której machając analogową gałką przesuwasz kursor po naprawdę ładnie i jajcarsko wyrenderowanych lokacjach, w efekcie czego równie ładnie i jajcarsko wyrenderowany kosmita np. spuści wodę, poleje zombiaka kwasem, ewentualnie zostanie pożarty przez wściekłego buldoga, a później przyjdzie jego czterech kumpli, też po kolei coś zamieszają i już będzie The End. Jedno zdanie, a tyle konkretów! Huh! Co, to starczy Ich, jak na jedną recenzję, nie?

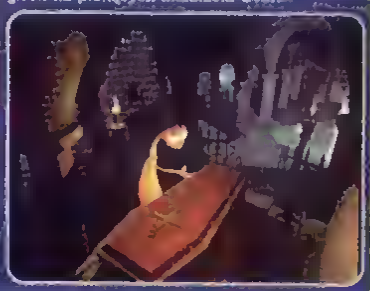






Fabuła jest spoko, można by zrobić na jej podstawie jakiś film - najlepiej czarno-biały i bez dźwięku... Tradycyjnie - chłopaki z innej galaktyki śmigali swoją kosmiczną furą, tylko tym razem wypuścili się za daleko i dość nieopatrznie przywalili w Ziemię (parkowali tyłem, czy coś i po prostu nie zauważyli jej w lusterku - cóż, zdarza się!). Na szczęście grzmotnęli koło opuszczonego domu, więc nie tracąc wesołych nastrojów, szybko wbili się do środka i poczęli naprawiać statek... A że znaleźli telewizor, który zaraz włączyli, to trochę im robota zeszła (tam roczek, góra dwa...). Przez ten czas niestety zdążył namierzyć ich krwiożerczy Dr Sakarin, gotowy przeprowadzać na kosmitach najstraszliwsze eksperymenty i wysłał swojego człowieka od mokrej roboty. A musisz wiedzieć, że jeśli Bolok, bo o nim tu mowa, ma na Ciebie zlecenie, to już lepiej samemu odebrać sobie życie (w dniu dzisiejszym polecamy metodę "przez zadławienie porannym herbatnikiem" - tanio, skutecznie, a konwulsje gratis!). Jak możesz się więc domyślać Bolok nie zawiódł, zamrażając czterech alienów... Piąty zabarykadował się w kiblu. Nic na to - wyłącz konsolę albo pomóż biedakowi!

W STUPID INVADERS gra się naprawdę przyjemnie - klimacik jest lekki, śmieszny i debilowaty, a kolejne questy kosmitawych kosmitów (bo po kolei będziesz sterował ich losami) to niezłe kino. Teksty momentami rozwalają, a głosy lektorów pasują idealnie. Jak usłyszałem, kiedy Bolok chłodno rzuca coś mniej więcej w stylu: "Zaraz będziesz martwy. Ja wycofuję, ty będziesz krzyczał, ja strzelę, ty zginiesz... i wtedy będziesz martwy", to myślałem, że padnę! Tylko że wtedy przyszła moja mama i powiedziała: "Ty już tyle nie myśl, bo się zmęczysz", więc przestałem i chyba to mnie uratowało... W każdym razie muszę Ci powiedzieć, że ja już się nieco przyzwyczaiłem, w końcu Alena widuję na żywo w Redakcji, ale jak Ty nagle zobaczysz te wszystkie wstawki FMV, gdzie eksplodują jakieś kurczaki, co ruszy jeden debil zostaje porażony prądem, zmiażdżony, a przynajmniej ochlapany wodą z muszli, to możesz nie dać rady. Proponuję Ci więc przygotować sobie wcześniej karteczki "Dam Radę. Dam Radę!", bo same rozgrywki niezbyt Cię obciążą - ot, banalne puzzle, które właściwie prowadzą Cię od jednego filmiku do kolejnego... A mnie się właśnie takowy urwał... I przyleciał świnie w gogglach na płonących imadłach. Over!



Uwaga! Tekst ten jest wybitnie głupi i odradzam jego czytanie - powoli i bez paniki przewróć stronę...

WERDYKT

MYSZAQ

UBI SOFT | PRZYGODOWA

GRYWALNOŚĆ: 8

GODZINA | DZIEŃ | TYDZIEŃ | MIESIĄC

8

PLUSY	MINUSY
▲ DEBILNE KLIMATY	▼ MAŁO WYMAGAJĄCA
▲ ŁADNA OPRAWA	▼ KRÓTKA
▲ WSTAWKI FMV	

OCENY: SCIERA 7

7

Piła

Dreamcast

ALONE IN THE DARK: TNN

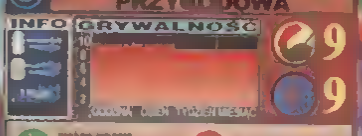
Czas łyknąć prozac uspokoić okolistene nerwy, wyjąć sekator z szafy i ponownie rzucić się w świat "nameętności w ciemności" (czy to nie brzmi jak tytuł jakiego filmu erotycznego?), czyli przerażającej Wyspy Cieni. Ota bowiem ukazał się AITD: THE NEW NIGHTMARE na DC. Przerażającą rockę Piotrka dla wersji PSX mogłeś przeczytać miesiąc temu, więc jo skupię się na znaczących różnicach. Takową właśnie jest podciągnięta mocno grafa. Dzięki wysokiej rozdzielczości, lokacja zyskały na szczegółowości... Szczerze powiedziawszy, a przyjemnością przeshodziłem jeszcze raz całą grę na nowo podziwiając bogate w detale i teraz naprawdę zapierające dech w piersiach pomieszczenia. Efekty typu promienie słońca przebijające się przez tuft w dachu, dwiatła lampek czy rewelacyjnej latarki, rozświetlającej wszystko wokoło, robią dużą większe wrażenie, tym samym znacząco potęgując klimat alienacji i ciągłego zerkania w ciemne kąty. Także postacie - zarówno głównych bohaterów, jak i krzywych popaprańców, którzy chcą wyjeść im nerki, prezentują się teraz zgrabniej (nie są już tak rozpikselowane jak miało to miejsce w wersji na PSX a) Polecam więc sprawdzić ten tytuł, bo tak odświeżony - bopis jeszcze mocniej. Zresztą DC nie ma swojego SILENT HILL-a więc [illegible]

9

Myszaq

WERDYKT

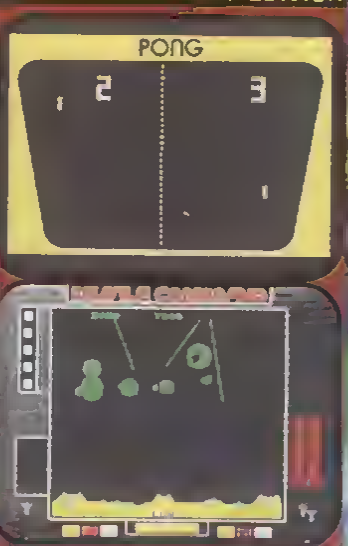
INFOGRAMES
PRZYGODOWA



+ [illegible]
- brak oryginalnych

Dreamcast

ATARI ANNIVERSARY EDITION



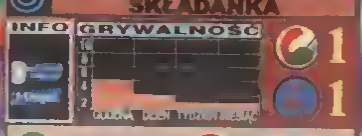
Odgrzewanki? Proszę bardzo. Na PSX-a było ich od groma, teraz zaś na potęgę w tej dziedzinie wyraża Dreamcast. Pomyślcie, że za parę lat podobne zabiegi będą czynione z grami obecnymi... Enyłej, wydana przez INFOGRAMES składanka zupiaci za stajni ATARI (na 30-lecie powstania firmy) szans na stanie się hitem nie ma - z oczywistych względów. Tego typu kompilacje są adresowane do dwóch grup odbiorców: dzieciaków dopiero zaczynających grową inicjację (wszak łapiej zacząć od potycz mało skomplikowanych, jakkolwiek to zabrzmiało;) oraz starych wyjadaczy, pragnących przypomnieć sobie, jak to drzewiej bywało. To i gra ATARI ANNIVERSARY EDITION (za miesiąc pojawi się też wersja na PSX) pokazuje, jak bywało. ASTEROIDS, TEMPEST, CENTIPEDE, BATTLEZONE, MISSILE COMMAND WARLORDS, stawetny PONG - te tytuły mówią wiele nawet tatkom, którzy rynkiem interesują się pobieżnie. Kawał salonowej klasyki (konwertowany potem na ówczesne "megamaszyny" potroju Atari XL/XE) w nowej oprawie... Zaraz, co je piszę? W jakiej nowej oprawie? Toż to ni w zęb nie zmieniono biedne, ubogie pierwowzory. Z jednej strony zabieg ten jest udany, wszak dzięki temu możemy dokładnie obejrzeć, czym podniecali się Gracze piętnaście i więcej lat temu. Patrząc jednak z drugiej... Czuję mały niesmak. Gracz wyłącznie konkretną kasę na grę oczekuje fajerwerków, nie zaś popierdółek, w które może w dowolnej chwili przyciąć [illegible]

Dlatego sprzedaż [illegible] nie ulega na odgrzewanki mimo. Co więcej, zdaję sobie sprawę, że tak samo powie za dwadzieścia lat kolejne pokolenie zapewne z sentymentem na FINAL FANTASY [illegible]

Koso

WERDYKT

INFOGRAMES
SKŁADANKA



- odtwórcy wspomnień
- [illegible]

PlayStation 2

NASCAR HEAT 2002

Zabierając się za kolejną recenzję wyścigów NASCAR zastanawiam się, cóż ja - biedny głupi - niby mogę napisać... Tak się złożyło, że w tym sporcie wszystkie relacje TV wyglądają tak samo, wypadki zdarzają się na tych samych zakrętach a i mordy oraz nazwiska kierowców się nie zmieniają (Jeff Gordon, John Andretti, Jeff Burton itd.). Co więcej - poszczególni wydawcy serwują Graczom niemal identyczne pozycje więc różnice (zarówno te znaczące, jak i smaczki) wychwycić może jedynie wytrawny znawca gatunku (a że w Polsce chętniej ogląda się "Amazonki" - to już inna pera kaloszy) Znawcą gatunku nie jestem, jak i zapewne zdecydowana większość Czytelników PE, toteż wyścigi NASCAR w TV traktuję jako klepsikę dobranocną...

Oki, leci to tak: świeża licencja obejmuje 25 kierowców z turami oraz 19 a 23 istniejących tras. W turach można zmieniać podstawowe ustawienia (co ma znaczenie na wyższym poziomie trudności, kiedy to znacznie wzrasta SI zawodników komputerowych) Gra została wyposażona w kilka trybów rozgrywki (od potyczek "1 na 1" do Championship), a model jazdy powinien trafić w gusta ogółu, bowiem łączy w sobie elementy symulacji i arcade (brak uszkodzeń jako takich)

W kwestii oprawy - grafika trzyma standardowy bardzo przeciętny poziom. Otoczenie jest niezbyt bogate w detale, tury też nimi nie ociekają (oczkolwiek zostały oblejone reklamami zgodnie z ich rzeczywistymi odpowiednikami), ciekawy widok FPP, z kolei animacja (2 ramki) tnie jak chołera, gdy na trasie szaleją 24 tury na raz) Wzorowo zsamplowano za to ryki silników

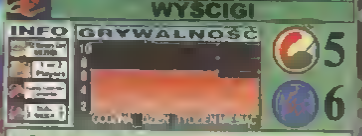
Jeśli jesteś fanem wyścigów NASCAR i lubisz tępo gapić się na transmisje w Eurosporcie NASCAR HEAT 2002 możesz śmiało łyknąć. Ja się na to nie piszę, bowiem wszelkie NASCARy są dla mnie tak samo bolesne, jak ARMY MENy dla Myszaqa - na ich widok dostaję torsji i roz-

0

HIV

WERDYKT

INFOGRAMES
WYŚCIGI



- dla maniaków w sam raz
- wykonanie

Piła

Ględzenie Scierwa czyli stek bzdur z innej planety

...czyli miszmasz do poczytania na plaży

Kocham wakacje! Gdy byłem w Waszym wieku i zakładam, że czytają to nosi "statystyczni" Czytelnicy), jeździłem wraz ze Starem i Bodkiem (przy okazji pozdrawiam Fantego i Edzia) w góry do domku letniskowego, gdzie rozkładałem sprzęt (tzn. 3xAmiga + SNES) i grałem przez ok 18 godzin dziennie (standard: Bundesliga Manager, Hired Guns, Dynablaster, Super Mario Kart i pozostałe 1000 tytułów). Wypady na świeże powietrze ograniczały się do rundki pod sklep (co 3 dni) po chleb i picie, zaś codzienną toaletę stanowiło umycie twarzy i zębów, więc po 2 tygodniach śmierdziałem jak skunksy i trzeba było nocować do domu.

Hideo Kojima to geniusz! Hideo Kojima to jeden z najlepszych projektantów gier. Hideo Kojima to... Stop! Jakie gry? Kilka japońskich dziwolągów: SNATCHER (również na PSX (JAP)) i jego rozwinięcie w postaci umiarkowanych lotów Policenauts (3DO, Saturn), dwa stare MGS-y (na MSX i Famicom) oraz wersja PSX owa, potem wcale nie rewelacyjny Z.O.E., w zasadzie jeszcze nie istniejący MGS2: SOL. Chyba za bardzo rozdmuchał sprawę. Gość na zboczeniu na punkcie mechów i broni, to na pewno, ale skoro H. Kojima jest tak "promowany", to co można powiedzieć o...

Shigeru Miyamoto (Nintendo). Obiektywnie trzeba przyznać, że w dziedzinie projektowania gier ten gość ma łeb jak przysłowiowy sklep. Ale czy nikt nie zauważył, że ewidentnie znęca się nad Graczami przy dziesięcioletnim podowie? Jeśli pod do N64 mógł za zadanie ułatwić sterowanie w Super Mario 64, to chciałbym zobaczyć, jak wyglądają łapy pana Miyamoto. A teraz to samo z padem do GameCube. Miyamoto po raz kolejny formułę jego wyglądu i z tego co wiem, nie można już liczyć na większe modyfikacje w stosunku do zaprezentowanej wersji (choć matrix wciąż go uprawnia - to coś przesuwa, powiększa, to znowu wydłuża). Kolejny dziwoląg, lecz przynajmniej mały. No szczęście Miyamoto nie wyżył się na Game Boy Advance (aż dziw bierze, za nią ma analogi...)

Spójrzmy prawdzie w oczy: Japończycy przestają maniakalnie pogrywać w gry na platformach stacjonarnych na korzyść konsolek przenośnych. O ile kilka lat wstecz wiele tytułów sprzedawało się w milionach egzemplarzy, tak w ostatnim okresie czasu niewiele gier osiągnęło pułap oczekiwany przez wydawców. Np. JET SET RADIO (w Europie JET GRIND RADIO) - wg mnie jedna z najlepszych gier na DC - sprzedało się w Japonii w liczbi poniżej 100 tys. egzemplarzy (podczas gdy jakiś tam Pokemony sprzedają kilkanaście milionów cartów)! Hańba, tak, hańba! Nie będę wyrokował, co dw skie rzeczy oznacza, ale

Przeglądając ostatnio popularny brytyjski tygodnik CTW zauważyłem ciekawe prognozy dotyczące roku 2006. Otóż konsolowy sektor software owy ma do tego czasu mamić podwoić swoje wpływy z 9 miliardów dolarów do niemal 15, zaś prognozy dotyczące softu na PC podają tylko 1 miliardowy wzrost: z 7 do 8 miliardów dolarów (konsole rulez!). Co ciekawsze, sektor online (Internet) i Interactive TV (telewizja interaktywna) wg Informa Media Group, powinny przynieść przychody analogiczne, 10- i niemal 100-krotnie większe niż obecnie. Należy przez to rozumieć, że rynek gry rozwijał się będzie w kierunku konsol i Internetu. W tym zestawieniu jedynie rynek maszyn arcade zapewnia spadek dochodów...

dlatego np. MIDWAY jest w trakcie zamykania swojego oddziału odpowiedzialnego za maszyny coin-op i skupia się na produkcjach TYLKO I WYŁĄCZNIE na platformy Next Gen, zapominając już o PSX, N64, Amidze, C-64, Sinclair Spectrum, Atari 2600.

Popijając ostatnio z którymś z Was przez telefon usłyszałem takowe stwierdzenie, w zasadzie pytanie: "Czy istnieją gry ponadczasowe? Bo gdy włączam hity sprzed lat na moim emulatorku, to potem rozczarowany." Hej, to emulatorka? Ludzie, zrozumcie, że emulatory to nie do końca "10". Drobne przekłamania, brak oryginalnych manipulatorów, nie mówiąc już o braku kontaktu wzrokowego z surową platformą, jej archaicznym dizajnem, który będzi co będzie budował klimat. Czy pamiętacie, że Amiga miała zapach?! Tak, zapach! Amiga... chlip, chlip (thnx FoxDie).

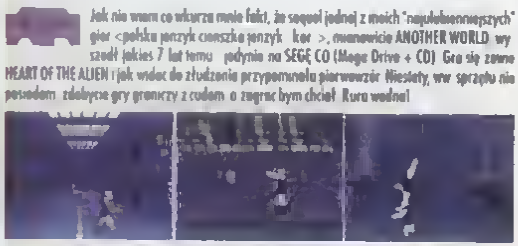
Piła

Wstyd mi się do tego przyznać, ale znudziła mnie DANCE DANCE REVOLUTION (i pochodne) Jeśli kiedyś dostawałem szmergla na widok gry, w którą mogę powygłupiać gdy tak ostatnio zmieniłem zapatrywanie. Chyba się starzeję... Teraz już wiem, dlaczego niektóre osoby patrzały na mnie dość sceptycznie Wolę GUITAR FREAKS... fotel, gitara, prawo i jazda.

Czekam na kontynuacje trzech hitów sprzed lat NORTH & SOUTH (INFOGRAMES) SPY VS SPY (ACTIVISION) i ROULDER DASH (hmmm, nie pamiętam ...) i nie mogę zrozumieć, dlaczego na dobre sequelów "kolek" i szóstych złowek po kisielu jeszcze nikt nie ruszył swojego zada w tym kierunku Bo jak nie, to poproszę HIV'a, a nie mi ja napisze, prawda HIV (N boję się buraku)? Tyle że na tym nikt nie zarobi...

tak jak na DEFENDER OF THE CROWN (zapewodzi kilka numerów wstecz) Producent tej gry upadł na początku lat 90 , jednak w 1999 jakiś pomysłowy Dobromir wskrzesił firmę i wykupił prawa do 11 gier CINEMAWARE a tym m in do DotC oraz (uwaga!) WINGS obie pozycje się już wkrótce na platformach Next Gen i PS2 i Xbox)!

Skoro jesteśmy przy wskrzeszaniu firm, to bardzo się cieszę z faktu powstania INCOG INC. czyli SINGLETRACa w wersji 2 0 (zatrudniono 19 osób spośród 32 byłych pracowników!) Dzięki temu spodziewać się należy kolejnych, "prawdziwych" sequeli WARHAWKa JET MOTO ROGUE TRIP czy w końcu TWISTED METAL, który już ujrzał światło dzienne (PS2) Po tym, jak 989 STUDIOS pokpiła 2 ostatnie części serii, sprzedaż tego tytułu w USA zmalała do 500 tys. egz. i dla TM4), podczas gdy druga część kupiło prawie 2 mln Graczy Pożarze z tych "989"



Jak nie wiem co wkurza mnie fakt, że sequel jednej z moich "najulubieńszych" gier <polska język czeszka język kor >, mianowicie ANOTHER WORLD wyszedł jakieś 7 lat temu podynie na SEGĘ CD (Mega Drive + CD) Gra się zowie HEART OF THE ALIEN i jak widać do złudzenia przypomniała pierwowzór Niestety, w sprzętu nie posiadam zdobycze gry granicy z cudem o zagrać bym chciał Rura wodna!

Nie sądzicie że w ostatnich latach "przemysł growy" rozwinął się zanadto? Kilkadziesiąt tytułów miesięcznie na kilka popularnych platform (a tym PC) potrafi zdezorientować nawet najbardziej zagorzałego fanatyka gier wideo Czasem z łezką w oku wspominam lata 80 , kiedy było kilkudziesiąt firm puszczych gry (celowo użyłam słowa "puszczych", dziś jest to produkcja masowa) na całym świecie, a teraz jest ich nawet nie pokuszą się o podanie orientacyjnej liczby (1000?) Dziesięć lat temu człowiek orientował się w nazwach developerów a dziś włączając nową szpilę popadem w kompleksy widząc logo firmy o jakiej w życiu nie słyszałem

Czy ktoś może mi powiedzieć, co się stało z potęgą SENSIRLE SOFTWARE? Pamiętam jak przez mgłę że przed siedmio na laty pojawiła się rewelacja, jakoby to SENSIRLE GOLF na Amigę był ich ostatnią grą ponieważ Nie właśnie co? Niech mi ktoś da cynk bom łamo i nie pamiętam!!!

Na lekrowacie Xboxa! Wiem, że Microsoft kojarzy się Wam z dość roboczą polityką, zwarzywszym systemem Windows i chciwym panem B , ale śmiem twierdzić, iż właśnie to konsola będzie w Polsce kolejną rewolucją po Szaraku Masa Graczy czekała na połączenie pecata z konsolą, a co za tym idzie również niecałą linę tytułów i dużo strategii i arcade-strategy, RPG AD&D, przygodówek, FPP) Pomijając oczywiście fakt, że sprytny B G wcisnął Wam tę konsolkę na przysłowiowego "chama" Nie na darmo wykupiono tyle firm i exclusive'ów, a na kampanię reklamową wysyngrowano największą z dotychczasowych kwot w historii Microsoftu Zresztą Bill przemyślał sprawę i uderza w okrutnie, nie zajęty dotychczas przez konsole przedział wiekowy Pod swoje skrzydła zamierza przejąć byłych posiadaczy PSX - ludzi powyżej 20 roku życia. Już wyjaśniam, po kolei: Nintendo wychowało na przełomie lat 80./90. pokolenie młodych Graczy - dzieciaków, które za kolejną część Mario oddałyby swoich rodziców. SONY uderzyło z PSX'em w ogromną "czarną dziurę" po SNES-ie, odbierając konsolę do Graczy w okolicach 18 roku Jak wiemy, był to dobry krok. Teraz mamy rok 2001 Nintendo nie okrywa, że za swoją nową konsolkę GC zamierza po raz kolejny uderzyć w przedział R 14 lat Natomiast SONY zamierza bezwzględnie wyłącznie na popularności Szaraka na zastanawiając się nad zaspokojeniem oczekiwań swoich potencjalnych klientów Dziś byli posiadacze PSX mają ponad 20 lat i dostają: czarny szponiasty "sprzęcior" (to fajnie) wyposażony w DVD (fajnie), oferujący jednak kilka gier dla osiemnastolatków (nie fajnie) ... A teraz zaboczmy, co oferuje Xbox czarna konsola z DVD (gut) HuDeKiem i modemem (gut) oraz bardzo "dojrzałą" linią tytułów (wery gut) Wnioski wyciągnijcie sami (N ja wyciągnąłem jestem skołczonym dudkiem... "wery gut" pisze się "very good".)

Wielkorzy z Was najeździli kradzi na DC, a teraz - proszę, połowa z Was cieszy jopy nad "makaronem" Talk to you! ... Prywatnie straciłem jednak zaufanie i szacunek do SEGI jako producenta sprzętu. Uważam tę firmę za marnotrawcę i frajera jak rzadko Jak można było zmarnotrawić konsolę porewolucyjną z PS2 (N przestań ...), która pokazała się 2 lata wcześniej? Nie mówię już o tym, jak można było zrobić SEGA RALLY 2 na PC, a na DC wydać taki pasztet (w wersji PAL) (H NTSC też nie zachwyca) To się nazywa kopanie dołu pod własnym tyłkiem. Firma owa posiada jednak swoje zalety po pierwsze nigdy nie była pazerna na kasę (tak jak SONY która np wciąż zmusza ludzi do kupowania Multi-Tapów), po drugie zdobyła się na podjęcie wyzwania stworzenia dobrze rozwiniętej zabawy na line a po trzecie, nie pod swoimi skrzydłami takie tuzy jak AM2 i SONIC TEAM

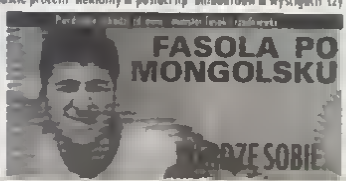
Właśnie AM2 i SONIC TEAM jako jedyni developerzy SEGI nie zmienili swoich nazw po reorganizacji sprzed ponad pół roku Warto wiedzieć, że zamiast "szyfrowo" brzmiących skrótów AM(nr), wprowadzono "normalne" nazwy developerów Wygląda to teraz tak

AM1 WOW ENTERTAINMENT (OYNAMITE COP ZOMRIE REVENGE)
AM2 AM2 (SHENMUE F355 FERRARI VF)
AM3 HITMAKER (CRAZY TARI, VIRTUAL ON, SEGA RALLY)
AM4 AMUSEMENT VISION (AYTONA USA 2001)
AM5 SEGA ROSSO (SEGA TOURING CAR)
AM6 SMILERIT (JET GRIND RADIO)
AM7 OVERWORKS (CLOCKWORK KNIGHT, SHINOBI)
AM8 SONIC TEAM ("Sonikt", PHANTASY STAR ONLINE)
AM9 UNITED GAME ARTISTS (SPACE CHANNEL 5)

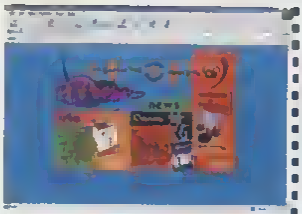
SMILEBIT niestety został oddelegowany do platformy Xbox i jak wiadomo pracuje nad 3 tytułami: JGR FUTURE GUN VALKYRIE i ... PANZER ORAGOON (o żesz kono!) Co gorsza, firma oświadczyła, że nie będzie się zajmować konwersjami tych gier na inne platformy (PS2, GC), nie wykluczając jednak opcji powierzenia tej roboty innym teamom developerskim (uff)

Pogłupiał z tym cel-shadingiem Ja dla mnie, to ww efekt jest "elektownia wstecz" Czy nie łudnie wyglądają pokryte olejami kolorowe dobrymi "tapetami", zaś całość pozbawiona kilkoma porządnymi efektami? Wystarczy spojrzeć na dwie wersje FUR FIGHTERS (DC i PS2) (H nie no to pupa złota kolei Cel-shading uważam za rewolucję Co prawda on za dużo to i świnia nie chce ale przede wszystkim tekstura wania można się przyzwoić. Gracza domagać się czegoś "nowego", to i dostali C S tygodnie technologia mają zwyst estetyczny) (Mr S. budu sierściuchu nie pytałem Cię o zdanie)

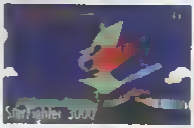
Zastanawiam się, dlaczego wydawcy nie wpadli na pomysł zapuszczania taktem do czołówek gier Dajmy na to 3 minutowy blok (wiem, wiem - wytyczący potencjał) mógłby obniżyć końcową cenę gry o mniej więcej kilkanaście procent Reklamy w postaci np billboardów w wyścigach czy na bandach (boiska piłkarskie) już od dawna wkomponowały się w krajobraz, ale pytam, co my z tego mamy (N o ja bym przeżył, gdyby cena gry spadła o 50% kosztem otwierających gry reklamy, której by nie można przerwać można by o międzyczasie pograzebać a nasza lub spalić kora, ale)? (Mr S Nu to masz za swoje)



Dlaczego większość oficjalnych stron wydawców gier jest tak mierna? Rzadko uaktualniana, słabej jakości materiały (chyba noz "brunzowym hasłem dostępu"), kiepskie wiadomości albo nawet błędne dane. Weźmy dla przykładu EA, CRYO i UBI SOFT. Czy oni w ogóle wiedzą, jakie gry wydadą na konsole? Albo 3DO... O z kolei chyba już pogodzili się z swoich ARMY MENach...



Zresztą to, co robi 3DO na rynku konsolowym owo żarn na całkowitą zgodę. Dziwną się, że taka persona jak Trip Hawkins - były szef EA, założyciel i pomysłodawca konsoli (technologii) 3DO - odwala taką maniurę napieszczonego softu. To wszystkie ARMY MENy, WDL-y... Nas to mamo cegnąć? Kto kupuje te gry (wyśmiewne się i sprawdzam wyniki sprzedaży - ktoś to jednak kupuje!) (H- jasne człon-kowie rodzin)? Myślę chyba będzie wściekły, gdy mu powiem, że wychodzi kolejny ARMY MEN oraz WDL WAR JETZ na PS2 (oni chyba są naprawdę komuś winni kasę !) Zenujący jest również fakt, że 3DO posiadziło LUCAS ARTS a prawa do tytułu "Star Fighter" który to Lucas wykorzystał przy ostatniej grze z serii STAR WARS. Jak twierdzi oskarżyciel, tytuł "Star Fighter" wyparował swego czasu z 3DO (stracilismo na PSX i PC pr SF3000) "Jesteśmy narażeni na stratę zysków brak dalszych perspektyw dla tego tytułu, stratę reputacji oraz zdezorientowanie klienta" - twierdzi szefostwo 3DO. Ha!



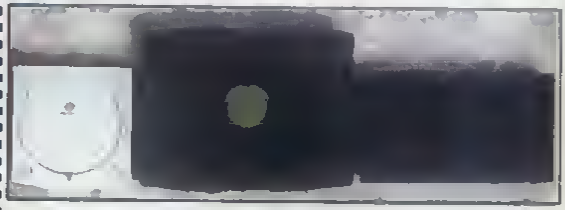
Czy wiecie, że pierwszą grą firmy POLYPHONY DIGITAL (GT OMEGA BOOST) były wyścigi cartów pt. MOTOR TOON GP, która okazały się a kilka miesięcy po premierze PSX w Japonii? Gra nie pojawiła się w Europie (z uwagi na umiarkowaną jakość) dopiero druga część została wydana o PAL u, pod nazwą części pierwszej (niemożliwe...)

Skoro już jesteśmy przy POLYPHONY DIGITAL, to czy jesteście ciekawi, jakimi furami rozbija się maestro K. Yamauchi? Swoje czasu mówiło się a kilku modelach Ferrari sławnego Johna Romero (twórca DOOMa), więc można by przypuszczać, iż twórca GT również rozbija się pojazdami nakładkowe tysięcy dolarów/szt., podczas gdy o jego garażu stoją Mitsubishi Lancer EV i Honda S2000. Skromnie, sami przyznacie...

...za to szczęka mi opadła, gdy dowiedziałem się, że najbogatszymi ludźmi z "branży" na Wyspach Brytyjskich są właściciele CODEMASTERS - bracia Davis i Richard Darling, którzy według The Sunday Times zajmują 73. miejsca wśród najbogatszych Brytyjczyków oraz 15. na liście "najszybszych" miliarderów (to dzięki krikudziesięciu gram wydanym na przełomie lat 80./90. na platformy 8-bitowe). Ojcowie wesołego jajka DIZZY (screen obok) dziś kojarzeni z takimi tytułami jak TOCA, COLIN MICRO MACHINES, LMA czy MUSIC GENERATOR dorobili się jak wiecie wielkiej "bo-pusty". Pozostawiam już a kwestii Waszej wybujałej wyobraźni, co można zrobić z ponad pół miliardem dolarów, która składają się na ich majątek...

A teraz kilka ciekawostek... Czy wiecie, że twórcy MSR - BIZZARE CREATIONS zrobili 35 000 zdjęć dla wiernego odzwierciedlenia 3 miast zawartych w grze? Wiecie skąd się wzięła nazwa FINAL FANTASY? Ponieważ miała to być ostatnia, średnia gra H. Sakaguchiego, który NIE CHCIAŁ więcej kontaktu z tworzeniem gier i SQUARESOFTem, jednak po wielkim sukcesie gry - zmienił zdanie (na dzwi no)

Oto porównanie generacji konsolek Next-Gen. Zwróćcie uwagę na Xboxa... Nie wiem jak Wy ale ja będę mieć koszmary z umieszczonym tego monstrum.



Chciałbym zostać kolekcjonerem "sprzętu grającego". To znaczy chciałbym znaleźć więcej czasu na skompletowanie hardware a i zagospodarowanie zaczętego ostatnio "kącika retro" (tak nazywam pokój, w którym zgromadziłem trochę sprzęcików, głównie starego). Korzystając z okazji ponownie apel: jeśli ktoś ma jakieś stare, firmowe konsole (obojętnie jakie) ewentualne gry i chce się ich pozbyć, to niech do mnie pisze. Ostatnio nabawiłem się kompleksów, gdy wszedłem na prywatną stronkę internetową pewnego kolekcjonera z Bytomia (http://alwar.msk.clans.pl/~meadow/), który zgromadził w chałupie prawie setkę konsolek (większość z nich to "pongowate"). Chyba się wprosze do niego na chatę...

Dlaczego zapowiedzi każdej nowej gry mówią o zbliżającym się hicie, wielkiej rewolucji, najlepszej grafice, maj...? Ja, dla odmiany, mam zwięzłe hasło: "Tej gry nie chcesz mieć, nie kupuj jej, bo to gniot!" To by mogło zadziałać (przynajmniej jest oryginalne)!

Wyjątkowo śmieszne wydaje mi się rozpoczynanie produkcji na wogę tytułu od zaprezentowania trailera, intra czy jakichś pseudo dorobionych wstawek po zobaczeniu których wciąż nie wiadomo do końca, czego należy się spodziewać (to się nazywa mydlenie oczu - kor.) Dodatkowo developerzy przegrzebują olekiody pełną z jakością pierwszych screen shotów (jeśli to są shoty). Afera wokół THE GETAWAY przyporządza grze nie byle jakiego rozgłosu a przecież końcowy produkt może okazać się wielką lipą. Nawet nie pokazano nic na targach E3! Czy PROJECT EGO (Xbox) to kolejna ściema?

Targi, targi... Zbliża się podupadający z roku na rok ECTS, jednak tym razem show przeniesiono z Olympia Hall do jakiegoś nowego kompleksu ExCeL. Mam nadzieję, że będzie tam więcej przestrzeni, bo już mam dosyć walk o pada z dziesięcioma Angolami. Na szczęście na ECTS spora jest "branżowych dziennikarzy", którzy z grubsza moją mniemanie wspólnego. Wystrojeni jak na pokaz mody podchodzą do wolnej konsolki na której prezentowany jest np. taki SPYRO, biorą do ręki pada (po czym wpadają kudłkom do przepaści) i sporządzają w notatniku wycinającą notkę, "platformerówka" albo "gra dla dzieci o smoku" (oczywiście po uprzednim walkthrumie zapoznaniu się z nim).

Gdy myślałem ostatnio w łóżeczku nad ekranizacją trylogii Tolkiena (którą to ja boję się obejrzeć, żeby nie popsuła mojego "wyobrażenia") wpadłem na całkiem interesujący pomysł. Ba! Można powiedzieć, że wymyśliłem nowy gatunek gier... Zaraz! Poczekaj! Zanim pomyślisz, że płonę bardziej z przewieszoną stronę proszę doczytaj do końca. Zanim powiem Ci o co chodzi jakby najpierw odpowiedz sobie na nast. pytanie: Czy zdarzyło Ci się, że stworzyłeś sobie świat w swojej grze przygodowej? Bohater wyglądał jak szczur czy inny debil podczas gdy Ty wyobrażałeś go sobie jako wysportowanego hirola (ew. na odwrót)? A teraz z innej beki. Przychodzisz zmęczony z pracy, gdzie gapiłeś się przez 8 godzin w monitor... albo grasz już 10 godzin i masz ochotę na jeszcze, ale bolą Cię oczy. Co robisz? Tutaj pojawia się pomysł na nową grę przygodową... Siadasz się na kanapie, nasuwasz słuchawki na uszy, zamykasz oczy i czekasz przygodę opowiada "narrator" (oftrasz a akompaniamencie odpowiedniej ścieżki dźwiękowej). Ty natomiast odpalasz wyobraźnię (100 mln poligonów na sekundę przy 60 FPS-ach bez żadnego rwania) i wszystko wygląda tak, jak sobie tego życzysz. Coś jakby interaktywna książka czytana przez mamę do poduszki. Jedyny wymóg stanowiłoby perfekcyjne zapamiętanie "klawiszologii" (różne kombinacje odpowiedniej ilości różnych wciśnięć). Myślę, że jest to do zrobienia! Pamiętacie tekstowe przygodówki: Hobbita na C 64, pierwszego Zorka na PC czy Dominatora na Amidze? Czas na przygodówki głosowe! Należałoby tylko poprawić nad dobrym, [illegible] nad grafiką) oraz wygodnym interfejsem a to rozwiązanie mogłoby [illegible] z gry? Hmm [illegible] jednak zastanowimy się innym razem - nie [illegible] PC ZW...

Piła

Czy GRY WIDEO są dla dzieci...?

czyli HIV ma kręcone zęby...

Gracz - stary, zramolały, zapuszczony, prymitywnie genialny, dziwnie zapatrujący się na świat, mający przebłyski geniuszu, fizycznie ułomny, o mocnym uścisku dłoni i sprawnych nadgarstkach...? W kilka sekund po tym, jak dostaje do rąk własnych upragnioną grę, ślinę i inne paskudztwa wydziela w nadmiarze... Pragnie jej tak samo jak wstąpić w szeregi elitarnej brygady "Skoro Świt", pracującej w pomarańczowych kubrakach!

O chorych pomysłach developerów pisał onegdaj skrzywiony Myszaq, o schizach z tym związanych - świński Wieprzek. A mnie naszło podzielić się z Tobą, Szanowny Czytelniku, opinią na temat intentyjności zjawiska i postrzegania Oraczy w oczach społeczeństwa (za konwersację-natchnienie serdecznie dziękuję wyrozumiałej mamie). Wolny czas spędzam na wiele sposobów. Oprócz motywów rozrywkowych-dorosłych, tj. zabaw w gronie przyjaciół, nierzadko zabaw zakrapianych, sporo czasu spędzam przed konsolą. Owszem, lubię obejrzeć film, posłuchać dobrej muzy lub radia, ew. skoczyć na hamburgera do Krakowa . Ale granie i pisanie (koniecznie w takiej kolejności) to dwa zajęcia, dzięki którym płacę rachunki itd. (niestety - z głodu to jeszcze nikt, nigdy się nie zes**t). Gram również dla przyjemności, oddając się swojemu HOBBY może nie bez reszty, ale w stopniu zadowalającym (mnie samego). Jeśli dodać do tego, iż lat mam na karku grubo ponad dwadzieścia, ta niejeden cap, na co dzień piardzący w fotel i przeglądający program telewizyjny od dechy do dechy, z pewnością stwierdzi, iż dowód osobisty dostałem przez omyłkę jakiegoś tępego urzędasa i powinienem wrócić do szkoły podstawowej, rzecz jasna z trampkami na zmianę i śniadaniem w woreczku. A ja na to: "A TAKIEGO WAŁA!", capa obrzucając z premedytacją gestem Kozakiewicza (dobra rada dla capów: marchewka jest dobra na potencję .. tyle że ciężko ją zamocować) Czy jednak nie jest po trosze prawdy w stwierdzeniu, jakoby to gry wideo przeznaczone były dla dzieci...?

TSY LATKA MAM I NA SYSKO S...

Aby odpowiedzieć na postawione pytanie, należy przede wszystkim skleić na szybko definicję "dziecka". Żyjemy w świecie, w którym abstrakcja i niesmaczne motywy zdarzają się co krok.. 16-latkowie zostają rodzicami, ćpają ciężkie drogi, upijają się na umór i w najlepsze sypiają w rowach, Pikachu jest komarcyjnym ściarwam, poza tym na reklamach hot-linii laski osiągają dzikie orgazmy, a w sklepach można kupić zielony kaczup (!!!) Szczerze mówiąc, gdy na to wszystko patrzę, chce mi się rzygać i w kleszni drobne mi się nie zgadzają. Mniejsza jednak o to. Człowiek jest dzieckiem do momentu osiągnięcia pełnoletności - i niech tak zostanie; nie mam ochoty rozpatrywać odstępstw od reguły (przy czym podkreślam, iż za pełnoletność uznaję osiągnięcia 18 lat)

Strzygąc uszami na wszystkie strony i bacznie śledząc wszystko to, co się dzieje wokół świata konsolowego nie sposób nie zauważyć, iż średnia wieku użytkowników wszystkich systemów oscyluje w granicy "pełnoletności" SONY swojego czasu deklarowało, iż średnie wieku Sonomaniaków wynosi 22 lata (co, bacząc na rynek ogólnoświatowy, prawdopodobnie ma pokrycie z prawdą), zaś Czytelnicy PE (a jest to z pewnością kompetentny przykład) mają średnio na karku lat 18. Mowa zatem o ludziach dorosłych. A co powiesz na temat zg(Red)ów? Średnie wieku jegomościów to ok. 23 lata. Fantastycznie... Mamy na Ibach rodziny, domy, dorosłe problemy - i gramy w najlepsze. Przy czym zapewniam, iż nikt z

nas nie przegrywo życia:). Gdyby prześledzić rynek prasowy kłębiący się wokół gier wideo na przestrzeni ostatnich 10 lat, można by dojść do wniosku, iż wszyscy poważni pismacy to względnie stare konie. Wszelkie projekty opierające się na Oraczach-amarkaczach spalały na panewkach, ale przede życia ma to od siebie, że saksbomby kończą najczęściej jako niewypały. A zegorzałe feministki zamiast wypychać biustonosze watą - palą je. Jak daleko sięgam pamięcią wstecz, gremi zawsze porały się dzieciaki i tylko dzieciaki, zaś na przełomie kilku ostatnich lat porzeczka wiekowa wyraźnie poszła w górę. Dlaczego tak się stało? To jest temat na osobny artykuł... Dawno już wyszedł z mody system motywacyjny polegający na rzucaniu dzieciakowi tekstów w stylu: "jak będziesz grzeczny i odrobisz lekcje, wieczorem będziesz móc pobawić się konsolą". Doszło wręcz do tego, iż ojciec proszeny o wygospodarowanie przezeń "chwilkę na wspólną partyjkę" w GT, szarpnięcia w TEKKEN, ew. trzaskanie w C&C Rodzice, jeśli otwarci na wszelkie nowości, bawią się wespół z wieszmi pociechami, o jest to, nie ma to tamto, forma wspólnego spędzania czasu, o czym niektórzy zapominają (wg mnie: być razem i wspólnie się bawić to połowa sukcesu).

3 GROSZE? NIE, 12 GROSZY...

. jak śpiewał Kazio Staszewski. Jednak gry wideo i wszystko z nimi związane to wcale groszowe sprawy. A budżet jak powszechnie wiadomo, to argument kluczowy w życiu każdego Gracza. Ceny konsol, uwzględniając maszyny Next-Gen, niejednokrotnie stanowią barierę nie do przebrnięcia. O ile na zakup DC jakiś podciep naciągnie swoich staruszków tak w przypadku PS2 sprawa nie jest tak prosta. Brnąc dalej w tę ślepą uliczkę - należy pamiętać, iż wiek ma przeważnie ścisły związek z zasobnością portfela Gracza. Bo mało którego dziecioka stać na wykartkowanie z kieszonkowego przeszło tysiaka na PS2, żeby nie stwierdzić, iż żadnego (nie licząc rozpieszczonych bękartów, których starzy rozbijają się "okularnikami"). Jeśli chodzi o moich znajomych posiadających PS2, są to m.in.: policjant (stać go, a co! Hłehłe!), właściciel znanej w całym kraju firmy pogrzebowej (przyzwoicie mam zapewnioną;) i Maniek, który to za wygląd mógłby dostać dożywocie, a "ćwiarę" na pewno (śpię spokojniej! I co? Mają 27 - 40 lat, dobrze im się żyje i lubią grać. A co będzie w najbliższej przyszłości - gdy na rynek wskoczą kolejne maszyny: Xbox i GameCube? Czyżby były z góry skazane na zalegonie na półkach sklepowych (Polska)? Kasa wyłożona za konsolę to jedno, a za akcesoria...

Gracz z krwi i kości skazany jest z góry na infantyiność w oczach osób trzecich (kiamka zapadała), bowiem jak inaczej określić np. nast. zajście: dwóch koiesi szarpie w jakąś grę, jeden z nich podnosi się z zamiarem skierowania swych kroków do kibla, odruchowo prosząc przy tym kompana - "Jak będzie moja kolej, graj za mnie".

Bo przy okazji maszyn Next-Gen, niczym fetor bijący od wykopanego trupa odpychająca jest wizja konieczności zakupu masy dodatkowych, z zasady pierońsko drogich akcesoriów. Że gry nie będą działać, że to, że tamto... Bzdura! Dokupienie wszelkich duperel! ma służyć poszerzeniu horyzontów. Rozbudowa Xboxa i PS2 (GC nie biorę pod uwagę, bo i pod tym kątem mało się mówi o zabawce Nintendo) będzie służyć zabawie, nie będzie stanowić konieczności do poprawnego funkcjonowania sprzętu. Też to nie PC (choć w przypadku Xb wciąż mam wątpliwości, wkrótce moje przekonanie zostaną zweryfikowane, oby negatywnie!): nie masz = nie grasz. (...) Dygresja - co nie jest żadnym odkryciem, brak odpowiedniej ilości środków płatniczych powoduje bezsensowne wojny. "A" kupuja PS2, bo go na to stać, po czym wyzywa "B", który kupił DC (bo nie było go stać na PS2), i vice versa. A je na to pukniicie się po łbach pseudo Oracze-ujadacze!

W Polsce od czasu do czasu organizowane są turnieje, no, masowe imprezy, na które wstawiają się liczni zapaleńcy elektronicznej rozrywki. Liczą na dobrą, wspólną zabawę, niektórzy na nagrody, inni z kolei na nawiązanie kontaktów za świtami upośledzonymi równie ze oni. I na turniejach właśnie widać wyraźnie, kto gra. Zwycięzcy mają na karku przeważnie ok./ponad 20 lat. Proszę bardzo - czy to o czymś świadczy? Ależ owszem: gramy, gramy, gramy!!! Gramy bez względu na wiek, gremy we wszystko co się rusza (hłehłe!), nie kryjemy się z tym! Wiek "zwycięzców" ma z pewnością ścisły związek z możliwościami manualnymi oraz nabytym (na drodze int praktyki), jak to nazywam - growym aprytem. Zjawisko owo jest ciekawe i zaskakujące zerazem: Gracz ze stażem, po dorwaniu się do nowej gry radzi sobie całkiem dobrze, postępuje intuicyjnie, o ialk... łamie palce i główkuje, co zrobić i gdzie się udać. Podobnie jak inni podczas rozwiązywaniu krzyżówek, tykaniu książek kryminalnych i w mechanice samochodowej - Gracz "myśli" w specyficzny sposób, a jego palce wydają się być połączone bezpośrednio z mózgiem, wykonując komendy wyjątkowo sprawnie. Cóż, praktyka czyni mistrza, jak mawiają panie w ciemnościach:).

SAMURAJE W GARNITURACH

JAPONIA miani się Graczom całego świata jako STOLICA ORZECHU OROWEGO i teka jest prawda. KKW ma kulturę zamotaną do tego stopnia, iż gry wideo traktowane są tam na równi z rytualnym spożywaniem podrygującego jeszcze obiadu lub oglądaniem zwyrodnieiłych filmów (fekalia emarowena na kiatech i te sprewy..). Kilkupiętrowych salonów gier znajdziesz w co większych metropoliach więcej niż supermarketów, a w nich - piełgrzymki! Tak, tak, bo w Japonii "ciornąć popołudniową porą" chodzi się nie w pojedynkę, za uciulane kieszonkowe, lecz całymi rodzinami (wyobrażasz sobie ledwo widzącą babcię wymiatającą Hełhachim? Hłehłe!), które oddają się uciechom najbardziej wymyślnych automatów. Współczesni samuraje w garniturach szarpią do upadłego, uważając gry, niczym powietrze, za niezbędne do egzystowania. Ale to jest Japonia, a do niej daleko nam nie tylko w tej kwestii, hłehłe! Tam nikt nie patrzy na człowieka obwieszonego growymi gadżetami jak na kolejna Ścierwo (czyt.: przybysza z Marsa), lecz pyta, gdzie nabył dwudziesty siódmy, dziś wydany na rynek, wiolorek z MGS lub FF! I to mi się podobał Integracja, mój miły, INTEGRACJA!!! A co powiesz na maksymalną szajbę na punkcia handheldów? Widok ludzi przebijających się w tłumie ze wzrokiem wlepionym w miniaturowy wyświetlacz nikogo nie dziwi. Pewnikiem wielbiciele GBA, w związku z maksymalnie uproszczonym LINKowaniem, w autobusach będą się integrować, wspólnie kozaczyć w jakieś odpały (FINAL FIGHT? F-ZERO? BOMBERMAN? Oh yeah, babyl) Telefony komórkowe nie są tam kojarzone z "wężem", na widok którego szczają po nogawach europejscy fani Nokii. W Japonii na komórkach gra się w RESIDENTy itp.! No, za taki telefon (niekoniecznie aktywny) to ja pozwolę odtańczyć na swoich plecach tango! A co się dzieje w Polsce..? Widok człowieka jadącego autobusem, słuchającego walkmana wywołuje poruszenie, zaciekawienie i.. niesmak, zwyrodnienie? Eeh...

W gąszczu argumentów obalających założenia, jakoby to gry były infantylne i dla dzieci trzeba jednak zauważyć i taki, co to przemawia stanowczo "ze". Otóż latniaje masa gier DLA OZIECI. I tylko dla nich. Wyeterczy łypnąć na DISNEYe (ATLANTIS - recka w bieżącym numerze - to chlubny wyjątek) i kilka innych firm, które specjalizują się w zabawianiu najmłodszych. Bo przeto gry są teoretycznie dla wszystkich, więc i dla dzieci. Zresztą, do najmiodszych nikt nic nie ma, zero wontów, są oni ekceptowani wśród starszych Graczy (i vice varsa..?). No przykładzie EXTREME PARTY (1 i 2) mogę przyznać, iż apore gerotka przybyłych gości to młodzież (czyli osobnicy w wieku 10 - 15 lat). Młodzież nieco podgniła, śliniąca się na widok zg(Red.)ów, mająca możliwość wdychanie naszych pierdów, z placakami wypełnionymi flaszkami taniego wina, ale przede wszystkim MŁODZIEŻ. I to cieszy. Zawsze będę bronił Graczy tymi argu-

Gdy słyszę, że gry wideo są dla małych dzieci, to autorowi takich formułowań mam ochotę wcisnąć do ręki pada i zapytać jakąś głupią. Problem w tym, że spośród z nas których podobią takie stwierdzenia nie mają o grach zielonego pojęcia, w życiu w nie nie grały, a swój pogląd opierają na opiniach osób trzecich (takich samych ignorantów).

Wstyd mi się przyznać, ale podobne opinie głosi moja matka (przebrzida ja), że kobieta naprawdę nie wie, co mówi, ale gdy w kilku przypadkach zmusiłem ją do potrzymania pada, nie wiedziała "o co chodzi jakby?". Uważam, że gry wideo to bardziej wymagająca forma rozrywki/hobby zwłaszcza dla przykładu tak popularne i "darowane" oglądanie filmów. Gry, o ile nie zmuszają do wytężania szarych komórek (np. MORTAL), to przynajmniej wyrabiają refleks i zręczność, o nie tylko mięśnie na tyłku. Zgodzimy się ze stwierdzeniem, że wśród gier wideo są perełki głupie, mało ambitne czy w końcu "skodpowiednie", ale należy też pamiętać o fakcie, że biblioteka zawiera liczne strategie, RPG czy gry logiczne, którym nie można odmówić pewnego "głębszych" wartości. A zatem gdy usłyszysz, Drogi Czytelniku, słowa: "Grasz? To jest dziecinne" - najpierw zapytaj jegomościa co czym opiera swój pogląd, a gdy usłyszysz mętną odpowiedź, daj mu pada do łapy i każ zagrać w grę dla dzieci... ot, chociażby SPYRO. Niech się trafer zabawi kompleksów i okaże skromność. Ja nie zamierzam się wstydzić swojego hobby, co ja mówię, swojej drugiej miłości! Grom, bo to kocham! (Mr.S)

Pita

mentami, że granie rozwija, wyrabia refleks, nierzadko logiczne myślenie. Ale trza pamiętać o umiarze. Graj, ale wyjdź też na zewnątrz, spotkaj się ze znajomymi, łyknij colę lub piwo, spójrz na skąpo ubranych przedstawicieli płci przeciwnej (faceci - nie bójcie się krótkich spodenek, wszak to żaden obciach! "Nabiał" musi się wietrzyć!) itd. A sceptycy gardłują, iż gry są dla półmózgów. Odrębny temat stanowią pozycje na pierwszy rzut oka łatwe, proste i przyjemne, które mogłoby łyknąć każde dziecko, jak naprawdę jednak zamotane i trudne, ew. wymagające poświęcenia im sporo (zbyt wiele) czasu. Na myśl od razu przychodzą mi dwa tytuły, a właściwie trylogie: CRASH BANDICOOT i SPYRO THE DRAGON (PSX), a i seria SONIC ADVENTURE (DC). Konia z furą każdemu dzieciakowi, który łyknął owe tytuły w całości, zaliczając wszystkie sekrety itp. A całą stadninę tym sceptykom, którzy w sumie nie mają pojęcia, jak z powodzeniem posługiwać się padem, za nie wspomnę o podłączeniu konsoli do TV i delektowaniu się dźwiękiem z pomocą zestawu głośno-grającego! Trza jednak poniekąd usprawiedliwić tych zacietrzewionych KONSERWATYSTÓW, którzy w pamięci mają "kropki i kreski" (o'la PONG) oraz dziwactwa z początku lat 80., mając ich przy okazji głęboko w .. Dziś przychodzi sterować, przeżywać i utożsamiać się z takimi postaciami, jak obłędny Raziel, czy wręcz do bólu przystojny Herbert Wallace - znaczy się odjechańcami mającymi reputację złych, plugawych wywrotowców (Azurik niechaj od razu ucieka do budy!). Koniec z Myszką Miki, koniec z sympatycznymi kulkami puchu, koniec z Larą Croft (jej "kulki" są OK)... teraz rządzą krwiopijcy, masowi gwałciciele chomików i krowy za szwadronu śmierci ASE! I mało kogo to wzrusza. Zresztą, co tu dużo gadać - kto czyta PE? Czyżby grzeczni, ułożeni uczniowie uczęszczający do szkół podstawowych? Też, ale przede wszystkim są to zwyrodniali gimnazjaliści i dalej, że o nowoczesnych rodzicach, a i, co nie jest wyjątkiem, osobnikach grubo po czterdziestce nie wspomnę. I tak trzymać!

Nie ma to jak uwalić się niczym świnia na podłodze, dysponując pełnym asortymentem używek: chipsy, cola, orzeszki solone, paluszki, fajki, piwo, kawa (podnośnik nastroju)... I co - że niby tak odżywia się dzieciak?

STARY CZŁOWIEK I... MOŻE

Mam już za sobą kwaśne wieku i kasy, czas zatem wziąć w obroty zabobony. Nie wiedzieć czemu, w Polsce (i nie tylko) ludzie starsi, dojrzali (np. mający na utrzymaniu rodzinę) wstydzą się przyznawać do faktu, iż ich pasją (lub jedną z kilku) jest... granie. Zapewne wpływ na to mają m.in. takie czynniki, jak podatność na nowinki techniczne, przynależność do danej grupy społecznej (mądre badania wykazują wyraźnie, iż ludzie bogaci żyją z uśmiechem za pan brat, do bliźniego odnoszą się z szacunkiem) czy też, a zgrozo!, religijne przekonania. Argument religijny zwisa mi luźno i wszystkim zasłaniającym się nim zalecam wizytę u Środka (wszak "od głowy" to on nie jest, ale..) W kwestii wspomnianej podatności wypowiem się krótko: moja babcie jest "za" choć nie gra. Dla mnie - człowieka względnie radykalnego - wielką zagadkę stanowią ludzie mniej więcej "po czterdziestce", którzy prawdopodobnie chętnie by grali, ale istnieje kilka powodów, dla których tego nie robią. Oto pierwszy z brzegu przykład, jaki przychodzi mi na myśl: Kilka miesięcy wstecz odwiedził mnie wuj (gretz ta wuj Andrzej z Bydgoszczy). Jako że wuj ma przeszłość rajdową, postanowiłem zaprezentować mu COLINa (PSX), a później F355 CHALLENGE (DC). Niestety podejście, obcykanie klawiszy i.. później były tylko jazda pełną parą, fachowy komentarz i uśmiech od ucha do ucha połączony z okrzykami oraz bluzgami pod adresem świńskich, komputerowych kierowców. Daję pukiel klakow, że gdybym wujowi zaprezentował konsolę, to by namiętnie grał po nocach. Oprócz tego, daleko nie szukając - mój ojciec od ok. 9 lat katuje chińskiej produkcji handhaldy z Tetrisem i wariacjami na jego temat. Dawno temu zaraziłem go tym tytułem na Amidze, tyle że po upływie pół roku stał się niewygodnym (bo stałym) gościem w moim pokoju - atąd właśnie pomysł na zakup konsolki przenośnej, którą pokochał miłością prawdziwie ojcowską. Kolejny przykład: gdy jeszcze mieszkałem z rodzicami, odwiedzający nas członkowie rodziny zarkali do moich włości, może nie do końca rozumiejąc "o co chodzi jakby?", ale mimo wszystko zainteresowani motywami przewijającymi się na ekranie TV. Zawsza z kimś się ścigałem, okładałem po pyskach albo podskakiwałem śmiesznymi zwierzakami.), co powodowało niekłamane zainteresowanie. Gdy jednak zainteresowanemu podsuwałem pada, machał łapami jak diabeł przed wodą święconą. Nic z tego nie kumam .. Jestem jednak święcie przekonany, iż gdyby więcej takich wujów, cioci, ojców itd. miało odpowiednio gruby portfel i (przede wszystkim) osobę, która by ich wprowadziła w wirtualny świat, oddaliby się graniu bez opamiętania.

Gry są dla dzieci i nic tego nie zmieni. Taki jest porządek świata. Na czym opieram swój pogląd? Ano no tym, że duża część gier przeznaczona jest dla zadlinionych, maczących się w fifce i jedzących kozy bucharów. NIV mi to marudzi, że obecnie niepodzielnie "rządzą" gry dla starszego odbiorcy. OK., podejmuję i to wyzwanie, odpowiadając: 98% tych starszych dolkwentów to fotoci. A powszechnie przecież wiadomo, że to właściwie dzieci, jako zwolennicy zabawki - a to z Szeka na UNREAL TOURNAMENT, a to z plastikowego Pokemona na gamowy odlew "klassa" Pamell A. I tym oto sposobem - jako ostatni głos "anty" powiadomi gry są dla dzieci. Powiem Wam jednak szczerze, że piana pojawia mi się na ustach, kiedy ktoś wyzywa mnie od dzieciaków gdy tylko dowie się, że gram w gry jak "papa". [loki]

STARY CZŁOWIEK I... NA PEWNO

Jeśli gry tworzone są z myślą o dzieciach, to proszę - niechaj ktoś mi łaskawie wyjaśni po jasną cholerę wydawcy zabijają się o licencje np. w wyścigach samochodowych, tak naprawdę kosztujące bajońskie sumy! Na wirtualnych drogach penują najnowsze, najdroższe wymysły geniuszy samochodowych, w ba przygrywają komercyjna kapele, od czasu do czasu przychodzi także okładać po mordach ludzi z wielkimi nazwiskami. Dlaczego z wypiekami na twarzy szlachtujemy Predatorów, Alieny i inne Gumiaki oraz Pokemony? Po co tworzone są wielkie, wręcz gigantyczne produkcje pokroju FINAL FANTASY? Po co łożona jest kupa kasy na poczet wczucia się programistów w rolę, ofkoz celem wyciśnięcia z systemu siódmych potów (vide SOUL REAVER lub SPYRO)? Po co...? Po co...? Wszak dzieciaka wali czy jeździ Porschakiem, czy też kwadratowym pudłem przypominającym jakąś konkretną markę. Spartańską grafikę też przełknie. A może ale aowicie mylę, walę wiarutne bzdury, ha? Nie wydaje mi się... Wszystkie zabiegi służą temu, aby w efekcie przykuć do padów ludzi poważnych, bo ONI MAJĄ KASĘ!!! Biznesmeni, gwiazdy sportu (Hołek), muzyki (Norbi) i kina, dyrektorzy banków (jednego takiego znam - facet po pracy zrzuca garnitur, zakłada szorty i chwyta za pedał) i innych poważnych instytucji - wszyscy grają. A dygnitarze...? Co się dzieje? Ano świat się śmieje!

ROZMACH TO JEST TO! - trzeźwo orzekł płemnik opływający po ścienie...

Mam nadzieję, iż w niniejszej rozprawce udowodniłem, że gry wideo nie są tworzone z myślą o osmaranych dzieciakach z kupami w majtach, tak na dobrą sprawę traktujących gry jak tymczasową przystań. Jak powszechnie wiadomo, faceci to wyrośnięci chłopcy. Zarzuca się nam - facetom - iż nie porzucamy marzeń (czy to źle?), przez całe życie bawimy się takimi samymi zabawkami, tyle że coraz droższymi. No i dobrze - baby nie mają zainteresowań. Hm, bo czyż nie jest dziwne, że ok. 90% Graczy to faceci...? COŚ W TYM JEST... Wg mnie, bezpowrotnie minęły czasy, kiedy to łebasy grały, a starzy nic tylko zapierdzielali, zajeżdżali się jak dzikie osły. Świat wali przed siebie na oślep, ewolucja nabiera tempa, gry wideo stają się coraz bardziej wymagające (czy aby na pewno?), a ludzie sięgający po tę formę rozrywki to przedstawiciele generacji X. Przeciętny Polak pragnie konsumować coraz więcej, to i więcej pracuje (jeśli ma taką możliwość). Każdy zdrowy im więcej pracuje, tym więcej chce odpoczywać i z nabytych dóbr czerpać korzyści. A że gry wideo są świetną rozrywką - co do tego chyba nikogo przekonywać nie muszę...

TO JUŻ JEST KONIEC...

PS. Czekam na Wasze opinie (mail: hlv@psextreme.pl) - jeśli uzbieram odpowiednią ilość odpowiednio ciekawych wypowiedzi, z pewnością je opublikuję i opatrzę komentarzem (powstanie druga część tegoż tekstu).

Konsolowe podziemie 2

Uwaga! Po przeczytaniu tej bajki nie biegnij do sklepu, bo Cię Pan zmierzy wzrokiem...

Czas mija, producenci gier i konsol próbują zabezpieczyć swoje dzieła, zaradni Gracze robią zaś co mogą, żeby obniżyć koszty użytkowania sprzętu. Oto kolejna porcja newsów dotyczących nowego sprzętu oraz konsolowego "Undergroundu":

Znana w świecie z produkcji "najlepszego przyjaciela gracza" - Action Replaya - firma Datel, dodała ostatnio do swojej oferty dwa następne ciekawe urządzonka, stworzone specjalnie z myślą o PlayStation 2.

"DVDRegionX" jest wykonany, podobnie jak AR2, w formie karty pamięci, różni się tylko napisem (co widać na załączonym obrazku). Podstawową funkcją tej zabawki jest, jak sama nazwa wskazuje, umożliwienie oglądania filmów DVD PAL/NTSC, bez względu na region w którym został wyprodukowany. Dodatkowo wyłączn, tak lubiany przez wszystkich, efekt zabarwienia na zielono ekranu przy podłączeniu konsoli przez kabelek RGB. Działa tylko z konsolami w wersji PAL.

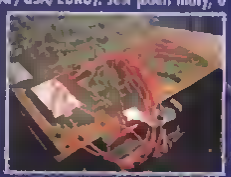
MegaMem16 jest kartą pamięci o pojemności 16 MB, a dołączony do niej CD pozwala na powiększenie pojemności aż do 80 MB (!) poprzez użycie "Cruthermode". Oprócz tego, ów CD pozwala na łatwe odpalanie "kopii zapasowych" na PS2. Menu ładuje się bardzo szybko, potem wystarczy tylko nacisnąć START na padzie by załadować grę. Nie działają z nim kopie piratów gier EA Sports (trzeba je wcześniej odpowiednio spatchować).

Ostatnio w Internecie pojawiły się patche pozwalające na wyeliminowanie zabezpieczenia gier EA Sports oraz wielu innych, jak również na odpalanie gier przy użyciu tylko AR2, bez potrzeby rozkręcania konsoli i montowania chipa. Jest to niesamowite ułatwienie dla osób, które nie mają talentu do lutownicy lub nie chcą tracić gwarancji na PS2.

InterAct jest firmą konkurencyjną dla firmy Datel. W USA wsławiło się głównie produkcją kartridża "Game Shark 2", który w swoich funkcjach jest bliźniaczo podobny do Action Replay 2 - pozwala na wprowadzanie kodów do gier i w ten sposób na ułatwianie sobie życia. Dodatkowo, ma też możliwość wspomagania obecnie bardzo popularnej metody odpalania "kopii zapasowych". Na dołączonych do zestawu płytach znajdują się setki kodów do gier z PSX i PS2. Generalnie rzecz biorąc, różnica między Game Shark a Action Replay są minimalne, nawet cena jest bardzo podobna, ale AR jest łatwiej zlobyć...

Jest już najnowsza wersja modchipa NEO2 (NEO2.2.). Nie różni się specjalnie od swoich poprzedników, udało się jednak poprawić wcześniejsze niedociągnięcia. Chip współpracuje teraz prawidłowo ze wszystkimi wersjami AR2/GS2, pozwala na odpalanie wszystkich gier z PSX (oryginałów i kopii) bez przytrzymywania klawisza Reset, ma także opcję pozwalającą na zatrzymywanie CD w grach ELECTRONIC ARTS.

Pojawił się właśnie, moim zdaniem najlepszy modchip do japońskiej wersji konsoli PS2 (SCPH-10000). Nie pozwala na odpalanie kopii zapasowych gier na PS2, ale ma tę przewagę nad innymi, że pozwala na odpalanie gier z PSX'a (oryginałów i backupów, JAP/USA/EURO) bez tak zwanego swapa oraz na granie w oryginały na PS2 ze wszystkich rejonów świata (CD/DVD JAP/USA/EURO). Jest jeden mały, o ile duży szkopuł - nawet gdyby się komus spodobał ten modchip, musi się bardzo poważnie zastanowić czy podoła z montażem, ponieważ trzeba przylutować drobne... 22 kulki (stąd też pochodzi jego nazwa - "Terror Mod", jak go ładnie określił pewien człowiek na łące dyskusyjnej). A zresztą, spójrzcie na zdjęcie...



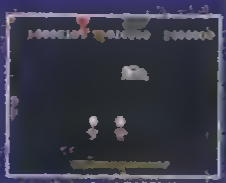
Do japońskich i amerykańskich konsol wymyślono nowe cacko: PS2 DVD Decoder. Jego działanie polega na obejściu zabezpieczenia Macrovision PS2, dzięki czemu można zgrywać filmy z DVD na koszie wykorzystując tylko konsolę. Produkt jest dostępny tylko dla modeli NTSC, przynajmniej jak na razie.

GAME BOY ADVANCE

Nie za długo trzeba było czekać by na konsolkę GBA pojawiły się bardzo użyteczne urządzonka...

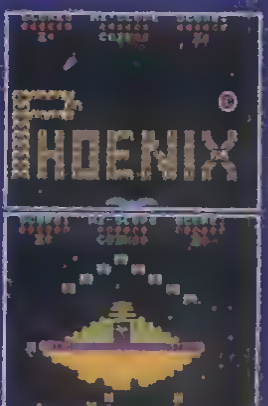
Flash Advance 64M to pierwsza profesjonalna nasuwa produkowana karta flash dla GBA. Tak jak Memory Stick (patyczek pamięci?;) dla SONY, albo Smart Card i Smart Media Card, których używa się do playera MP3, Flash Advance przechowuje dane gry w swojej pamięci Flash. Wydawałoby się - żadna nowość. Ale, ale... Po przesłaniu gier, dem albo programów (przy użyciu specjalnego programu Flash Advance Linker) kartu tu może być po prostu wsadzona do GBA, pracując jak oryginalna gra! Karta pozwala również na przechowywanie Save ów z gier - zapisuje stany gier tak samo, jak oryginalny kartridż z grą. Zapisy gier mogą być również przesyłane na twardy dysk komputera PC; nie zachodzi więc ryzyko, że utraci się jakieś szczególnie ważne dane, gdy karta flash będzie używana z innymi grami. Flash Advance 64M przyda się nie tylko profesjonalnym developerom GBA, lecz również domorosłym amatorom programowaniu. Można stworzyć własną grę lub demko, używając PC-tu (darmowe oprogramowanie jest już dostępne), i dzięki FA 64M wypróbować je na konsolce, a potem pokazać swoje dzieła kolegom. Proooooste!

Pojawiły się pierwsze emulatory na GBA. Pocket-NES jest, jak nazwa wskazuje, emulatorkiem konsoli NES. Póki co, prawidłowo działają tylko wybrane tytuły, lecz autorzy nie zaprzestają pracować na ulepszeniem swojego dzieła i pojawiają się co jakiś czas nowe wersje, która obsługują coraz większą bazę ROM-ów.



Kolejnym emulatorem na GBA jest VCS 2600. Jest to emulator Atari 2600! Niestety, wciąż znajduje się w fazie eksperymentów, nie emuluje jeszcze dźwięku, program zaś działa jak na razie jedynie pod emulatorem VGBA. W przyszłości emulator ma obsługiwać 60 ramek na sekundę oraz prawdopodobnie 4 tryby uruchamiania gier.

Nie mogło również zabraknąć emulatora ZX Spectrum. Autor wersji gita oddał jak na razie tylko jedną grę do testowania: Phoenix. Screeny obok.



Z ostatniej chwili!!! Najnowszy model Action Replay 2 v. 1.R. został wydany w Europie. Tym razem, po wybraniu opcji Start Game, tacko wyjeżdża automatycznie (jak w swopie EA); nie wolno jednak naciskać klawisza "X" aby zaboatować "kopię zapasową" - zamiast tego nacisko się "O" i R1, jednocześnie oflkoz;). Ta wersja nie pozwala na użycie metody EA (tak samo jak Mega Memory 16), więc wszystkie gry muszą być spatchowane przy pomocy Universal EA Patcher.

Toruo& Yohko

Pita

Zapraszamy do lektury opisu przejścia tej wspaniałej gry. Z pewnością znajdą tutaj mnóstwo nie przeczytają wszystkich po wydaniu, zapraszamy więc na wspólne odkrywanie wszystkiego razem za (Alt.S. ed).

MILLENIAL FAIR

Zaczynamy w domu [illegible] w Truce Village. Jest rok 1000 AD. Schodzimy na dół i po rozmowie z matką wychodzimy na zewnątrz. Możemy tutaj odwiedzić m.in. Mayor's House, gdzie otrzymamy kilka informacji na ten gry, a następnie wchodzimy na Lucca's Square. Możemy tam wziąć udział w kilku mini-grach, za które otrzymujemy Silver Points, za najciekawsze spotykamy, a właściwie zdobywamy na głowę (na drugim [illegible]) z Marle. Lucka gada przy okazji very modelem, który zresztą zaraz będzie wynalazł przed Crono a oprowadzenie po fantazmie. Tutaj otrzymujemy możliwość wybrania kilku czynności, które będą miały w pewien sposób wpływ na późniejsze wydarzenia:

I głównie:

Możemy porozmawiać ze sprzedawcą broni. Możliwe jest zakupienie przez przyjaciół nowoczesnej Marle na sprzedaż naszyjnika.

II głównie:

Na samym początku (po zakończeniu rozmowy) wpadamy pogadać z Marle, a potem dopiero podnieść naszyjnik. Po tej rozmowie możemy zacząć dzwonić obiad, możemy też przyjrzeć wodzie dzwoniącym koło (można jest po prawej, a kot obok dzwonka).

Wracamy na pierwszą planszę, zszywamy dzwoniącą obok fontanny i po konwersacji wpadamy do przyjaciół na trzecie piętro (z drugiego). Przed wejściem Marle stoją na chwilę przy skrzynce z cardbo i trzeba pocałować na rozmowę się z mistrzem. Wracamy wchodzimy na pokaz zapadniętego Lucca, a po rozmowie schodzimy wspólnie z nim, jak Marle wpisze w najmroczniejsze portale. Nie zapomnijmy się kupienia pozostałej po nim amulet (i również) wpadamy w portal.

THE QUEEN RETURNS

Lądujemy w [illegible] Canyon i z ketowcami rozwalamy parę wrogów. Przeszedłszy skromne podczas dalszej drogi rozmów i na pewnego stopnia problemu. Porozmawiawszy z mieszkańcami lasu, a podnosząc gary wtedy (skąd nie wy znamy) i rozmowy przez Guardia Forest (kilka ciekawych potworków) do zamku Guardia. Po wyjściu udajemy się za krzakiem do wozy (przez odwagę z tali transowej) a obserwuje się, że jest nie Marle. Po chwili rozmowy dzwoniącym nagle znika, schodzimy więc na dół, gdzie natrafiamy na Lucca. Po wyjaśnieniu paru spraw i porozmawiawszy z strażnikami opuszczamy zamek.

THE QUEEN IS GONE

Przechodzimy [illegible] pobliski kanały. Lud przy otwartej opuszczonej błyszczy przedmiot na podłodze i zarządzamy zaatakowanie go przez cztery stwory. Warto przed tym stworzeniem wywrzeć Lucca Flame Toss (chodzi na stworkach w Guardia Forest), aby za pomocą Fire Whirl szybko wykończyć przeciwników. Po walce pojawia się Frog, który za czas wyprawy przyjdzie do drużyny. Przejdźmy dalej otwartymi zagrywcy na orgonach polowej. Dalsza część kanały to kolejna zasiewy stworków do rozwalki, a po pewnej liczbie potworków rozwiny tradycyjnie korytarzem do kolejnego segmentu. Tutaj mamy wpaść przełączyć dwie wagi w dwóch kolejnych korytarzach, po zmianie kolor z tali z wrogowcami (stworki wyjmuj mamy wam), a wygramy na instrumencie otwierany przejście w górnym korytarzu. obok kanału [illegible]. Wchodzimy tam, kolejnym z pokładowego Gene Patrol i po rozwalce kolejnych przeciwników dochodzimy do tali z Lucca i Chancellorem, który po dwóch przebrzmieniu się w [illegible] Yakra. Przeszedłszy wyłączyć po pomocą łączenie stoki w Crono i Frogu (X Strike), Lucca wykorzystując do rozdzielenia Potionów. Po walce opróżniamy pobliskie skrzynki (w lewej stoi przedmiot Chancellor) i skierowany się do wyjścia następny przemawiał do tali transowej w zamku. Po rozmowie z królem i postępowaniu Frogu kierujemy się do komnaty, w której jest królowa. drzwiczkowa wracamy do świata żywych i po rozmowie (na pytanie odpowiadamy "Wrong!") w trybie opuszczamy zamek.

WE ARE BACK!

Wracamy do Truce Canyon i kierujemy się na południe, wchodzimy wyrzucić Crono. Lucca otwiera portal i przenosimy się z powrotem na Lucca's Square. Po rozmowie Lucca opuszcza drużynę a my zabieramy Crono i Marle przez Guardia Forest do zamku (warto przed wejściem nagrać stan gry). Na naszych drogach zostaje zwerbowany przez Chancellora i poprowadzony przed oblicze króla.

THE TRIAL

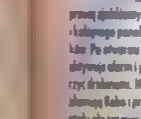
Wynik [illegible] zależy od dwóch rzeczy: naszych odpowiedzi na postawione pytania oraz wcześniejszego zachowania Crono na Lucca's Square (podczas oprowadzania Marle). Na początek przyznajemy się do rozpoczęcia walki zamkowanie ("I did it!"), a następnie odpowiadamy na pytania zadane od naszych wcześniejszych działań. Jeśli spotkamy dzwoniącego obiad, przyznajemy się do kradzieży. Jeśli przyprowadziliśmy dzwoniącego Lucka, to obwiesz przedmiot ją jako świadka. Na przyznanie się do chęci przyłożenia ręki dale Marle, chyba że po zdarzeniu wpadnie kapitany za wszystkich albo jeśli chcielibyśmy ją zamówić na pogo sprzedaż. W wyniku jednak wyrok (guilty or not guilty) przenosi nas na zwarcie gdyż i tak będziemy w lochu. Aby wydostać się z cel, podchodzimy do krat i kilkakrotnie kilka razy za wyświetla otok strażnika. Gdy powodniczy nas otrzyma się na tyłem, podbiegamy do niego i naciskamy "X" chcemy go bez walki (można to potem zrobić za wszystkimi [illegible] bohaterami tego tytułu gwarantowane). Po tej krótkiej drugiego gadka przechodzimy do tali po prawej, skąd dalsza droga wiedzie prawym gór ogni przejściem (można też sprzedaż pozostałe rzeczy). Jedź nie ucieknie nas przy wyjściu wrzucić korzystanie na środku, będziemy musiał z nimi walczyć a pokonać przeciwnika tylko wtedy, gdy się dwóch korzystania użyje. Po przejściu pomieszczeń do kolejnej wieży rozwalamy na korytarz swobody do tali tortur (po prawej [illegible] wyjdzie potrząsa gardła, a tak to na kolejny [illegible] wpadamy wieżo (na górze po lewej). Niektórzy na kolejnej wieżowej, z której lewe gór na odwaga przewodzi do tali z dźwigi w ścianie przez którą możemy się dostać do naszych, nadzwyczajnych dotychczas "pokrzyżuje" a prawa dalsza wiedzie do wyjścia z więzienia. W podróży z kwaterami odwiedzie nas Lucca, a my znajdziemy Save Point z którego korzystamy. Po [illegible] schodzimy dostępny się na kolejny pomost, na którym dochodzi do walki z Dragon Tankiem. Mieszkańcy można pokonać wyłącznie wtedy gdy rozwali się na głowę (wyłączone za pomocą elektryczności, gdyż nie będzie ona odnawialna energia pozostałych czynnikom. Lucka szanuje mach potrzeb rady trudnera. Po zwyciężeniu przeciwnika dalej i wzdłuż przed strzałkowe w stronę wyjścia. Po opuszczeniu zamku dostępny tylko jedną drogą wiedzie na północ po prawej. Tam natrafiamy na portal, z którego czynimy korzystamy.

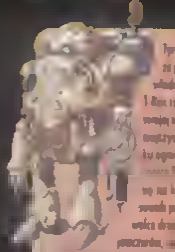
BEYOND THE RUINS

Przenosimy się w roku 2300 AD. W kwaterze na południu od wyjścia (Frozen Dome) możemy skorzystać z Inventory, który odzyskuje HP i MP oraz zakupić nowe wyposażenie. Teraz na północ do room Lab 16. Przejdźmy ich powinno się obyć bez większych problemów z tym że zwalczamy stwory możemy zabić tylko za pomocą elektromagnetycznych (np. Crono Slash, Lucca Flame Toss), wreszcie należy też na uczenie, gdyż i tutaj kroki przedmioty. Za rozwoju dochodzimy do Arris Dome. Tam po rozmowie z dziadkiem (Dome) używamy Inventory, magnetyzmy stan i schodzimy drabiną po środku pomieszczenia. Lewą odwagą korytarz do dochodzimy do kolejnych wejść i kładek (warto zaopatrzyć drogę), a na nim do pomieszczenia z bossem, który wyskakuje, gdy spróbujemy wejść do pomieszczenia na wprost. Przeszedłszy stanowi jedna wielka maszyna (Guardian) i dwie mniejsze, pomocnicze (Bits), które trzeba rozwalić w pierwszej kolejności, gdyż wówczas atak na Guardiana nie będzie powodował kontratakow. Maszynę po jakimś czasie przywołuje dwa nowe Bity, więc wspomagają trzeba powtórzyć, ale w czasie walki nie należy do środków. Po stoku przedłużony do dalszego pomieszczenia, gdzie natrafiamy na zwłoki, które należy zbadać (otrzymujemy Sonic informację). Wracamy do lokacji kładek [illegible] by złapać oczywiście, w czym pomaga zwiększenie drogi i rzuty bang. Złapany wyjmie kombinację przycisków (L1 + R1 + X) który należy wciskać przy pomocy pomoże w pierwszym pomieszczeniu, aby otworzyć kładkę prowadzącą do przeciwnej odwagi. Za nią znajdziemy trochę wrogów lokacyjnej, którzy kończy się pomieszczeniem z otworem i panelem kontrolnym. Tam [illegible] dostępnego na kolejnych dla gry spraw. Wracamy na powrót zdrowia i od Dome po rozmowie Belle Key, z którym wędrujemy do kolejnych ruin (Lab 32) na wschód. Po drodze warto rozkazy z Sewer Access, którym możemy przedostać się do dwóch nowych lokacji. Tam na początek kierujemy się na lewo i w dół, podążając za dwoma "dziurami". Na dole natrafiamy na kolejny zapis dziennik. Jeśli zbadamy całokształt w nim kolejnego (kot, pomoże, Save Point itp.), wywoła to atak stworów. Bezsensowny do drabiny, a po wejściu na górę mamy możliwość w kolejnej lokacji niewidzialnej korytarz, którym dostaniemy do przyszłości otwierającego przewodzącej dalej przejście. Po kolejnej sesji z kolejnej drogi przewodzi nas przed oblicze bossa. Sir Krawille to stanowi gorna po kilku ataków. Po stworzy dochodzimy do widzianego wcześniej przyszłości, który aktywuje dwa moduły przywołujące nam na wyższe przemieszczenie Sewer Access. Korzystając z drabiny po prawej wychodzimy na górny korytarz. Death Peak jest dla nas na razie niedostępny a gdzie w Keeper's Dome nas się zbyt rozmawiali (chociaż warto ich pogadać). Wracamy i wchodzimy do Lab 32. Gdy podłączymy wrzucimy stopery kom pojawi, pojawiają się roboty oraz jakiś głupek na kolbkach, z którymi musimy się tłuc. Aby wygrać ten wyścig, należy tak stawiać pojedynek, aby kolejki po drodze walczył przeciwnika, a nie atakowali materiały (należy wyczuć stanowi) dodać turbo ("Fast be") wygrywającego gracza lub nie pozwalając nas na wygrywanie nas (można nie też zaopatrzyć drogę). Mieszany też w ogóle nie brać udziału w rajdzie, tylko skierować się w prawą od wrzuć, aby przed jednym stworzeniem turbo dostrzec na drogę stronę. Tak czy inaczej dochodzimy tutaj do dwóch budowli, a kierujemy się do pokrzywdzonego Proto Dome. Po przejściu paru korytarzy znajdujemy uszkodzonego robota (dziurkuje), którego Lucka przywraca funkcje życiowe, a my wpadamy tutaj (Robo?) i wracamy z nim (zostawiamy Lucka lub Marle) rozmowy na północ do fabryki.

THE FACTORY RUINS

Gdy Robo wyłączy laser (+ pomoże) kierujemy się do windy po prawej. Poruszy wchodzimy na zwłoki pan transmisyjny i bezpośrednio w [illegible] podążamy nim roboty (schodząc do wnęk). Dostępnego podążamy z tych robotów powodowie przemieszczenia drabiny na drugą pan + szarego urządzeniach wnęk.





Tyrrano ma złych dużo, dokonywanie o nabiory z... ze pomocą czarów za względu na duże wyczerpanie własny pasmowe. Gdy gość padnie, spełnienie czekamy od 1 Ken i zapewnienie odliczanie, pokonywanie podobnego wy... wanego wyrzutnia ofensywy. Teraz walimy w stopie z rapto... wszystkich bodźców. Odliczanie to przewodzi do silnego ata... ku ogólnemu. Jednego wartie atakuj na celów zakończone w... Rubby Light. Po pierwszy wy... zwierzęcia... ...ze na kolejne odliczanie, gdyż dinozaur odrzekał część swoich pierwotnych obrażeń. I tak w kółko, aż padnie. Po walce dwuczęsna wy wyskakuje z na zwanej wprost w kartonę pancerzem, ... z nieba Lavos. Akapa przenosi się na ... w którym pokaże ... ...ny do Dark Ages (12 000 BC).

THE MAGIC REALM

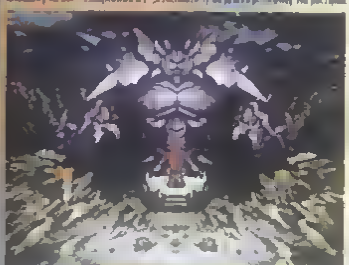
Po wyjściu ... ...ze na mechanik, gdzie znajdujemy teleport (Skyway) ... Mieszkamy tam zdobyć ... ... Kabinę Skyway, który przenosi nas zresztą na ostatniego ... Wejdź kabinę teleportem przenosimy się na następujący wyspy kolei... W budynku Kapel w pobycie z pierwszeństwem zdobywamy od Ma kamiennego ... Wind. Fire, ... wykorzystać wcześniej w walkach kolejnego spotkania ... ... bierkach) - dopo te dostaję do dwóch ... Wydobywamy z odmawiający Blackbirda po kamuj (pozostały ... Dalszemu) wyjmowa pudełek po prawej przenosimy się do Zeal Palace. Dół Na ... ...ego po gwiezdnej pomocnik oczywisty się odnajdywania Nie z Scratch Palace (przykro nas), a o pomieszczenie na górze po prawej spotykamy Szkielet i barona. Gdy ... przejdzie, gdzie zostajemy ze otwarcie... ... ...ielet nie widzi, musimy się do korytarza po lewej, ...ym dostarczamy do Wiedźmiego Mieszkania. Po zbudowaniu pułapkowego pudełka, nazwijmy ... Marle znikamy mocy - od teraz możemy ona otwierać wszystkie Sealed Doors oraz Sealed Chests (takie z charakterystycznym znakiem.) jakie spotkaliśmy podczas wędrówek. W ... ...rzedniczego przejścia i otwieramy drzwi, za którymi ... ...ale bezwzrostowo oraz bez ... Golem. Walka z nim jest dość ciekawa (i ... ...rudna), gdyż stwór kapuje obrażenia naszych atakiem, tj. gdy używamy na nim ... będzie również czary lodu, gdy Fire będzie zbawiennie ogniem. Nie można wielkiemu go ... ...ryczanie, gdyż w jego wydaniu jest to bardzo niebezpieczne, a najlepiej przydałaby Ruby Vest i trzeba wcześniej go ... ... bogu odpowiedniego ... będzie nas grubo. Mamo wszystko ... ... drugiego zestawu wyskoczenia. Na rozwinięcie ... a nasze ... jednak ze zjawia się również Prophet i zamiast ono do pomnika przez portal, pobierzemy błokujące go. W naszemy do End of Time.

BREAK THE SEAL!

... ...do ... ...2300 AD. ... ...nadgarstek dwukrotnie wcześniej Sonar Arena przedstawiony w ... ...wiązek z Ozzie. Dół stoją nas przy pomoc Illa wcześniej się możemy dowiedzieć, ...ony wejdź drzwi w górze pomieszczenia i odczytując kolejne tekst mocja na podłodze przedstawiony do pokoju z naszymi ... ...ol gdyż, ...ny. Na ... ...drugiego zestawu wyskoczenia. Na rozwinięcie ... a nasze ... jednak ze zjawia się również Prophet i zamiast ono do pomnika przez portal, pobierzemy błokujące go. W naszemy do End of Time.

THE GURU ON MT. WOE

... ...ze to znakomity ... do Terra Cave na ... ...w którą możemy przemieszczać z wykorzystaniem ... ...kanalizacyjnych zakupie czapę jednak na pokonam, gdyż wiadłaje za pomocą technik Charm (Ayla) możemy zdobyć a stale łapczy sprzęt. Drobnostki chodzimy na dół ... ...pomieszczenia" przechodzimy do górnej ... ...ej. Na początek



... ...y modne pomoc wypełnionych Bardi, a na koniec nacięgnięty ... ...ą ... ...kolejnej ... ...ą w kwiatyjnie Mad Imps. Na początek podsy... ... ...nalizacyjnych, aby nie zdecydować imps, gdyż wywołu to ... ...z tego strony. Walimy jest również obecność potrafi lacrymi, gdyż zamiega podwyższy przez stwory jest odbiorem sparu. Do obniżonej czarowego stwora ... przydatne są czary wody i lodu, a możność jest wrażliwy na ogień, na koniec zos...

Wcześniejszy wspo... Terrat po wielkim fantazyjnie przedstawiony na terze Mt. Woe. Stanęliśmy wyciągnięcie pozostaje mocie przedmioty które można na obrazie, są to również specyficzne, podobne do głównie pazerwy (Rubble), dopóc zawrotnej ilość 100 Tech Pointów. Walka z nimi nie jest jednak łatwa, gdyż kilkakroć ono możliwość korzystania z technik i przedmiotów, często uniknąć atakom korzystnych, a po jakimś czasie zmieniają rozmiar z obniżonym bonusem punktowym. Do walki z nimi najlepiej brać Ayla, gdyż ona najczęściej trafia. Drugą na szczyt nie będą opłacać gdyż można pozostawiony nie jest zbyt skomplikowana, a na jej pomoc czeka oczywiście bos. "Giga Gaia (za Seve Pointem, po wejściu do gródyna kolumnach). Przedmiotu ... ...korpus i dwa odczynnie dłoni, które należy w pierwszej kolejności zniszczyć (przy... ...ujemnej lewej, analizującej kończyny), gdyż w jakim czas odpadną powierzchnie mocie (a obrzymowała Fire i Shadow). Co prowadzi bos na jakiś czas odpadną robi otwarcie kończyny (jednak kończyć je jest wtedy rozwalić i dalej wrócić korpus. Po walce wcześniej zostaje gore Malchior, a Mt. Woe spada do oceanu.

WHAT LIES BEYOND?

Akapa po zamku się do wiecki w Terra Cave, gdzie nas wstępnie kilka zdarzeń, a dradzyna otrzymuje Ruby Knife. Wyjaśniony i przez czynna jest Skyway przenosimy się do Zeal Palace. W tak trzeciej (gdzie walczyliśmy z Golemem) czeka na nas Dalton, którego pokonania nas powinno pobrać przyszyć trudności. Mamy teleportami przemieszczamy się do Ocean Palace.

LAVOS BECKONS

Pierwsze sekcja pałacu podróżnego jest na dwie tymczasowe części - aby otworzyć środkowe dolnej po zejściu (na środku dolnej krawędzi sali) należy wpierw przełączyć "Switch" w połowie z kolczych powierzchni, co przeprowadzi w kabinę, do której kapsuły (przejście na dole) z której na środku pomnik) kolejny przełącznik uruchomi mostek, prowadzący do wspomnianego przejścia. Przełączamy stanowią to główne różnego koloru "Pyramid" (Scouts), które zwalczać można wyłącznie danym typem magii - czerwone ogniem itd. Przejście pokazówkowe prowadzi do szeregu prowadzących w dół schodów i pustyń, na których znowu trzeba powalczyć, aż dodatkowy do wyjścia i platformowy windy. Zjeżdżamy nią na kolejną poziomą salę. W tak na dole znajdują wyjście odkodować dwa boczne pomieszczenia i przełączyć w nich dwa kwafle, aby otworzyć się przejścia przed pomieszczeniem lewy otworzyć przewidzieć przez nie pomnik. Nim dodatkowy do Save Pointu i po raz kolejny spotykamy Dalbona. Tym razem musimy rozwalić od dwa golemy (Golem Twins) - ich wytrzymałość i strategia nie ... ...ale jest zwłaszcza, wręc nie będą tego oprzywać w kwadrynie razem walkie nie należy do najłatwiejszych. Po starcia czeka nagrywamy stan i rozmowy na wprost (warto wziąć ze sobą Marle). Kolejnych wydarzeń nie będę to opisywać powtórem tylko. Że w ich wyniku trudny Crono, królestwo Zeal ulega zniszczeniu, a drużyna ląduje w wiosce pierwotnych na rozdrożach Prehistoriańskie Epoch, który to za nami zawędrować, na razie jest niedostępny wędrowany więc do Cavemans, gdzie zapoznajemy ... Wiosna jest, ...ty w oblodzonej drużynie mnie Ayla, gdyż w tym momencie pojawia się Dalton i wejdź ... ...ałaczów odbierając im wyposażenie, kasę i przedmioty (a tylko Ayla potrafi walczyć gołymi rękami).

THE NEW KING

Startujemy w wiosce ... ...zyjski używamy drabiny, aby odkryć nowe połączenia, a po ... ...jściu jednej z pierwszy odkrywamy kanał umożliwiający w kolejne pomieszczenia. Teraz ... ...mamy dwa wyjścia - możemy podążyć do dziur i wybrać opcję "set sail," aby wydostać się na zewnątrz albo skorzystać z użycia wentylacyjnego i nim przedostać się na ... ...ie pomieszczenie za ujęciem strzałkowym i ... ...ek wspomnianym jednej z pomnik (w skrzynce). Teraz trzeba odkryć pozostałe dwa zestawy ... ...ia wspomnianej przed ... ...ziałem (wyjazdy) i przedmioty (stamci), a następnie przebrać się Akademii do dwóch pokładowych części statku, chyba przez którą w podłodze można podążyć na Outlawa przedstawiającego Epoche. Teraz kierujemy się do pokładowej części Blackbirda (między dokami) ... w pomieszczeniu ... ...ej kanał) znajdujemy się przejście prowadzące na ostatnie statku. Znajdzie się tam Lillian zwalczych dwóch (Tarrel), które mogą podobne właściwości, po ... ...ałkowitej stwory z Ma Woe - a po przejściu na lewy dolny kwartał skrzydła aktywuje się walka z bossem. W ... ...ałek trudne to wszyscy walkę. Golem Boss ma rolę rozwagę, gdyż odliczaniem i ... ...ę ... a wszystko z powodu tylko wyzdrowia. Marle jest. To ... ...ałek nie bossa ... ...ednaje nam Dalton w przeciwnym (Tatsuyan!) Epoche i dostaje od nas ostatecznie ... ...ęcie (jest równie "dzwiki" jak poprzednie). Teraz zmierzamy ... ...ę sterowni, zwalczamy "Kreatora" (ogół), a następnie "Trafiqa" i kończymy w wiosce. Wchodzimy do Communion, gdzie dowiadujemy się o niezwykłym krajowym ... ...ie na pokładzie North Cape, gdzie nie obawiamy Gaskeen tym ... ...ę się Magus, którego teraz możemy ostatecznie spróbować dołączyć do drużyny (odmawiając walki i odchodząc). Tak czy inaczej uzyskujemy od magę informację o możliwości przywrócenia Crono do życia. Wracamy do Epoche i po wyjaśnieniu ... Black Omenie naszemy do End of Time.

THE TIME EGG

Dzwonek znamy kroju, lecz gdy odchodzimy przywołuje nas i dorosłego pana z naszych Chrono Trigger. Wracamy na Epoche i naszemy do Keeper's Dome w 2300 AD. Stoimy w korytarzu. Na informacje nas z konieczności przedmiotu Mona gniewa, którą chcemy otworzyć, przemawiamy się więc do Trann Village w 1000 AD. Jadą dodatkowo tego nie problemy - możemy tam na bossa z Square wyłącznie na 40 Silver Points oraz gry w ... ...ę po prawej (Mamian Bubbler z tak). Gra to polega na dokładnym zapamiętaniu ... ...ych bubli, poprzez wybranie zapamiętanie odpowiednich przycisków na joy... ...padzie - nie jest to proste, ale do wy zrobić. Nagrodą jest ludzie Crono, którą odbiorę dajemy w jego pokoju. Wracamy do Keeper's Dome. Zegadżety Na wyjmowanie trzy kulki Poyozo, które mogą nam pomóc w przyjście trzeby w podobnym Death Peak.

Pierwszy teren to wspinaczka pod górę. Po pierwszych ... ...ch przechodzimy na pierwszą Pyrana Doll, która zamienia się w drzewo, które odkrywa nas przed wyjściem w dół wszystkim. Gdy tam ... ...odnaj na studnię - wpadka biegunowy do kolejnego drzewa powyżej, a potem na nowy teren. Leci to kilka stwarzanie z którymi nie powinno ... ...ych problemów (choć zadają niezły damage), a my korzystamy z "drzewa" przedstawiony się na teren po prawej. Na północy znajduje się jaskinia, w której spotykamy pierwszego Lavos Spawna podczas walki należy skoncentrować się na jego głowie, nie zaliczając ciarapy, gdyż wszystkie mogą być klapsy. Mgr. dalej przedstawiony się na polu w podłoże tworzącego punkta na ziemi - otwiera nas grotę w środku skarpie. Wchodzimy tam i po rozwalaniu kolejnego Lavos Spawna zdobimy w bosa. Przed wejściu polecę spotykamy kolejnej Pyrana Doll - ta informuje nas o dalszej konieczności. Musimy - aby otrzymać się w wiosce, trzeba iść w górę, a kolej się w górę, należy trudny problem. Niezwyciężalnie kwartale spadają na nas teren przed grotą i konieczność pozostawienia przed przepaścią. Dalej dostajemy się w stromiznę potwierdzam - z czego nas teren powyżej wejścia. Kolejna Pyrana Doll daje nam ... ...ową odmianę skarpy, która pozostawia po nim kolejny Lavos Spawn należy się przeciwnego w podłoże wrzucać drabiny i kilkakroć wejść po nim. Teraz kamieniarze wdrożenie do skłonie Marle (łapczy oleki!) i ruszamy w górę. Po skoki przeszliśmy się do mostownie, w którym zginął Crono i podmuchowany go na kolejny. Po wprowadzonej scenie wracamy do End of Time.

THE FATED HOUR

Gdy zespołowymi dzwonkami wyglądamy długą przemowę, jednocześnie odbieramy nam z możliwością (a wprost konieczności) wykonania kilku głównych zobaczenia które znacznie pomogą nam w przygotowaniach do walki z Lavosem. Z powodu braku miejsca, nie dokładamy ich opis zapraszam w następnym numerze, a teraz jedynie wymienię sprawę Lavosa.

LAVOS

Do swego ostatecznego przeciwnika zmierzamy się dzielnie na trzy sposoby:

1. Poprzez przejście przez Black Omen i pokonanie kraldowej Zeal.
2. Poprzez skorzystanie z portalu w End of Time (w bossa przy wejściu do Spadkiai).
3. Poprzez lot Epochem do roku 1999 AD

Na początek możemy się zmierzyć z zamarzającą panoblą Lavosa. Czeka nas 9 walk, w których przeciwnik naśladuje kolejne spotkanych dotychczas bossów:

1. Dragon Tank (z wspomnień w Guardia Castle)
2. Guardian i 2 Bity (z Arris Dome)
3. Nuhrosan (z Nuhrosan Cave)
4. Zombor (z Zenan Bridge)
5. Mono i Mono połączeni (z Denadoro Mountains)
6. Masa (z Reptite Lair)
7. Magus (z Magus Castle)
8. Tyrrano i Azala (z Tyrrano Lair)
9. Giga Gaia (z Mt. Woe)

Pamiętamy tym wielkim mamy korzystać z magii i przedmiotów leczących, wejdź nie powinien być problemem. Na koniec Lavos walczy już za pomocą własnych ataków, które odbierają, bagatela, pewnych 500 HP. Gdy rozwalimy jego głowę, pojawia się atmo, przez który wchodzimy do środka. Znajdujemy tu Save Point oraz portal, przez który znajdujemy powrotem do End of Time. W pomieszczeniu o górę dochodzi do starcia z pamiętną wewnętrzną postacią Lavosa. Zadaje on stosunkowo ogromnych rozmiarów damage - trzeba więc mieć wszelkie wyzdrowienie powtarzać, aby go przetrwały (warto również zabezpieczyć się przed zmrożeniem statusu). Oczywiście przeżyciem jest nie wolenie nas wyłonie celu kończyn, a pokonaj zajęcie się korpusem. To jednak nie koniec, gdyż pojawia się druga, prawdziwa forma Lavosa - jakiś obłudnik z towarzyszy nas 2 Bity. Strategia jest analogiczna - wejdźmy podzyskamy się Bita kwadrat za pomocą technik. Pierwszych, potem zajmujemy się "obłudnik" który jest to sprawny najwięcej obrażeń, a następnie czekamy, aż Bit prawy zdobywa pole odkrycia (pojawia się odpowiedni komunikat). Teraz na tam kwantowanym atakuj się nawzajem, a gdy po pokonać czeka odnosi atmo i kwy Bit, powtarzamy operację i teraz atakujemy w Bit prawy. To najtrudniejsze walka w grze, więc trzymam kciuki.

ZAKOŃCZENIA

CHRONO TRIGGER powoduje aż kilkanaście różnych zakończeń, które zależą głównie od momentu w grze, w którym uwolniliśmy boss od Lavosa. Podczas pierwszego przejścia jesteśmy w stanie rozwalić gościa dopiero na samym końcu przygody (z pewnie drobnych pozostałe), pokażemy go tym dwóch otrzymujemy możliwość zapisania od razu za zgwałcenia Save'a, który znajdowaje podczas, pierwszej, tudzież oraz część wypełnionych naszych zawodzenie. Pewnie otrzymujemy pierwszą partię bossów z dużej zakończenia gry, aby nas wzyskać pełne razu napisał, należy odkryć wszystkie "endingi". Przedmiotu je Wam za wcześniej, tak wiec do tego czasu życzę miłej zabawy:). Mamo nadzieję, że pokochacie ty wspaniałą grę tak samo, jak ja.

STAR

PS. Na wiele technicznej zapraszam do "Kącika RPG"

Pila

Oto następna część opisu. Tym razem: YOSHIMITSU, KUNIMITSU, JUN KAZAMA, JIN KAZAMA i DEVIL JIN.

KALI

YOSHIMITSU:

NIEPRZECHWYTYWALNE:

1+1+2, (1_2_3_4)

d+1+4

[illegible]

[illegible]

gp+3+4

CHICKEN:

Gra:	Chicken:
[illegible]	p+1+3
[illegible]	p+2+4
[illegible]	p+2+4
[illegible]	p+2+4
[illegible]	p+2+4
4~3	p+2+4
1+2, 3+4	p+2+4

[illegible]

Yoshi 4~3~5 -> [illegible]

Yoshi 4~3~5 -> [illegible]

Yoshi 4~3~5 -> [illegible]

Yoshi 4~3~5 -> [illegible]

KUNIMITSU

RZUTY:

Z przodu:

1+3	Flying Press (1)
2+4	[illegible]
[illegible]	Judo Hip Toss (1+2)
[illegible]	[illegible]

Z lewej: [illegible]

Z prawej: [illegible]

Z tyłu: [illegible]

Ciosy:

1,2	Jab, Uppercut
1,2,1	Jab, Double Uppercut
[illegible]	[illegible]
[illegible]	Punch, Highkick, (Lowkick)
[illegible]	[illegible]
[illegible]	Winter Wind
[illegible]	Storm Fists
[illegible]	Tree Kick
[illegible]	Tree Kick
[illegible]	Fairy Rise
[illegible]	Shark Attack
[illegible]	Tree Bomb
[illegible]	Ninja Jewel
[illegible]	Ninja Flying Shadow
[illegible]	Inverted Stalker
[illegible]	Thrust Stalker
3,4	Zig Zag
4,4,4	Triple Roundhouse
[illegible]	Hop Spin
[illegible]	Backflip
1, 2, 1, 4, 4, 4, 1, 2, 2, 2	Tenstring

Ciosy nieblokowalne:

[illegible]

Kunimitsu... [illegible]

[illegible]

[illegible]

obrotny na wszelkie ataki. SS+1+2 przydaje się też jako... [illegible] przy podnoszeniu się z gleby. Przy aktywnym bądź - nie zapomnij o sprintach (IT+3,3,3,2)... [illegible]

Przy przechodzeniu do ataku przydaje się Stone Fists... [illegible] Stone Fist. [illegible] b+1,1,(IT+3,3,[p+4]) [illegible] Stone Fist > rzut/d+1, rzut/dp+2/Fohrski)... [illegible] TEORETYCZNIE [illegible] (d+1+2), po którym możesz wyskoczyć z rzutem [illegible], do 2+4 i db+1+3 [illegible] d+2), [illegible] 1+1+2.

Przy walce na bliski dystans, [illegible] 1+2. [illegible] 1+2.
[illegible] d+3+4 [illegible] g+1+2, [illegible] d+2+4 [illegible] g+1+2. [illegible] p,p+2... [illegible] p,p+2 [illegible] juggle wymowa.

I co jeszcze [illegible] g+?+2 oraz t+1+2 [illegible] 1+2, [illegible] p,p,3+2 [illegible] TEKKEN [illegible] d+2, [illegible] TZ [illegible]

[illegible] SS+1+2, p,p+3+4, 3+4, p,p+1+2, p,p+3, p,p+2,4 [illegible] TEKKENie [illegible]

JUGGLE:

dp+2, 2, 1, p,p+4
dp+2, dp+2, dp+2, p,p+4
dp+2, p,p+4, d+1, p,p+4
dp+2, t+1, 1, t+2, 1, p,p+4
dp+2, GRN:4, 1, p,p+4
dp+2, t+1, 1, t+3,1, t+1, p,p+4
dp+2, t+1,1, t+1,2,3
dp+2, 1, t+1,1,(1),1, t+1
dp+2, t+1,1, t+1,1,(1),1,1, t+1
dp+2, t+1,1,(1),1, 2,3
dp+2, dp+2, t+1,(1),1, t+1,(1),1, t+2, p+3
dp+2, t+1, p+1, t+1, 2,3
dp+2, t+1, 1,3
p+2, dp+2, 1+2
p+2, dp+2, t+1,(1),1,(1),1, t+1+2, p+3
p+2, dp+2, t+1,(1),1, t+1,(1),1, p+3
p+2, dp+2, t+1,(1),1,(1),1, t+1,(1),1, p+3
p,p+2, t+1,1, t+1,1, t+2, p,p+4
p,p+2, t+1,1, t+1,1,(1),1,1, p+3+4, 1+2
p,p+2, t+1,1, t+1,(1),1,1, p+3
FC,dp+3, WS+4, p,p+4
FC,dp+3, BT+3,3,(3),3,3,p+4
FC,dp+3, d+1, d+1, FC,dp+3
FC,dp+3, d+1, WS+1, p,p+4
d+3+4, p,p, d+1, p,p+4
d+3+4, d+2
d+3+4, BT+3,3,(3),3,3,p+4
g+1+2, gp+3+4
g+1+2, BT+3,3,(3),3,p+4
g+1+2, p,p+4
g+1+2, 2, p+3
g+1+2, 1, 1, 1, p,p+4
g+1+2, 1, t+1, t+1, t+1, t+1,1, p,p+4 (BIG)
BK 3, d+1, p,p+4
BK gp+4, t+1,1, t+1, p,p+4
BK gp+4, t+1,1, t+1,1, t+1, 3
SS+3+4, d+1
SS+3+4, BT+3,3,(3),3,3,p+4

Przykładowe Tag Juggle:
Yoshimitsu: 4~3~5 -> Kunimitsu SS+1+2
Gouryu: 1,d,d,DF+1~5 -> Kunimitsu t+1, 1,t+1,1,1, t+1 (BIG)
Bryan: WS+1~5 -> Kunimitsu t+1,(1),1,t+1,1,(1),1, t+2

NIEPRZECHWYTYWALNE:
p,p+1+2
p,p+3,4
p,p+3+4,1+2
gp+3+4
d+3+4
p,p+4
g+1+2

CHICKEN:

Gnc:	Chicken:
1+2	p+2+4
p+3+4	p+2+4
SS+1+2	p+1+3, a Wango nie da się wyrwać

JUN KAZAMA

RZUTY:
Z przodu:

1+3	Arm Scroll Lock (T)
2+4	Serpent Point (2)
dp+2+3	White Mountain (3)
t+1+2	Cherry Balloon (TAG) (1+2)

~5 Special Tag Team Throw; w teamie musi być Jin, Kazuya lub Heihachi

Z lewej:
(1+3)_(2+4)_(2+3) Cloud Taste (1)

Z prawej:
(1+3)_(2+4)_(3+5) Wind Wheel (2)

Z tyłu:
(1+3)_(2+4)_(2+3) Angler Drop

Ciosy:

t+1	Sparrow Tray; na CH przewraca w rzut
WS+1	Sparrow Gut Punch
1+2	Double Palm; JG
(p+2)_(dp+1+2) [~5]	Challenging Strike (Tag); JG
~dp_d_dp	Cancel
g,p+2	Mist Palm Thrust
2_(dp+2)	Uppercut; JG
d+2 [~5]	Rock Shooter (Tag); JG
FC,dp+2	Sweeping Sparrow
2+3	Sparrow Pirouette; parry na High Punches
t_SS+3	Diving Arrow
~1+2	Spinning Heel
~4,(4)	Leg Cutter(s); LEG CUTTER STRINGS
~1+4	White Heron; WHITE HERON STRINGS
~3	Cartwheel Kick
~1	Screw Punch
~3	Front Kick; FRONT KICK STRINGS
~4	Can-Can Kicks; JG
1,2	High Punch, Uppercut
1,3	High Punch, Shin Kick
g+1,4	Screw Punch, Can-Can Kicks; JG
1,1,4	High Punch, Screw Punch, Can-Can Kicks; JG
1,1,3	High Punch, Screw Punch, Frontkick; FRONT KICK STRINGS
1,4	High Punch, Leg Cutter; LEG CUTTER STRINGS
g+4	Lightning Crescent
3+4	Cartwheel Kick
FC_WS+3+4,3	Cartwheel Helicopter
WS+3 [~5]	Moon Scent (Tag); JG
d+3+4	Can-Can Kicks; JG
t+3 [~5]	Backflip Kick (Tag); JG
~3 [~5]	Charging Strike (Tag); JG
~4	Leg Cutter; LEG CUTTER STRINGS
SS+4	Boomerang Sparrow
g~g	Backflip
t+(1+3)_(2+4)	Reversal
P+3 (D_T)	Spinning Heel Drop (cancel); puść P by kopnąć nieblokowalnie po krótkim obrocie

LEG CUTTER STRINGS:

(db+4)_(3~4)	Leg Cutter
~(4),(4)	(Double/Triple Leg Cutters)
~3	Cartwheel Kick
~1+4	White Heron; WHITE HERON STRINGS

FRONT KICK STRINGS:

g+1,3	Screw Punch, Front Kick
~1	High Punch
~2	Uppercut
~3	Shin Kick
~3,4	Screw Punch, Can-Can Kicks; JG
~1,3	Screw Punch, Front Kick; FRONT KICK STRINGS
~4	Leg Cutter; LEG CUTTER STRINGS

WHITE HERON STRINGS:

1+4,2	White Heron
~4	Lightning Crescent
~d+4	Crescent Sweep
~1	High Punch
~2	Uppercut
~3	Shin Kick
~1,4	High Punch, Can-Can Kicks; JG
~1,3	High Punch, Front Kick; FRONT KICK STRINGS
~4	Leg Cutter "Leg Cutter strings"

WS+2, 1, 1, 1, 2, 1, 4, 3, 3+4	Tenstring
WS+2, 1, 1, 1, 2, 1+4, 1, 3+4	Tenstring
WS+2, 1, 1, 3	Fourstring

Ehh... łezka się w oku kręci. [illegible] TEKKEN 2 [illegible] Jun [illegible] TTT? [illegible] juggle'ach [illegible]

Po pierwsze - stringi. [illegible] WHITE HERON/LEG CUTTER/FRONT KICK STRINGS [illegible] d+1. [illegible]

Słabą stroną Jun jest to, że jej zwykłe punch jest dość wolny (10 klatek)... Kombinacje 1,2 [illegible] t+1 [illegible] CH [illegible] FC, [illegible] d+1, WS+4 [illegible] WS+1, [illegible] FC,dp+2 [illegible] CH [illegible] WS+3. A WS+3 [illegible] ~5 [illegible] WS+3 [illegible] Jun, [illegible] WS+3+4, 3 [illegible] WS+3+4).

Do rozpoczęcia ataku [illegible] 2+3. [illegible] Special Parry [illegible] 1+2 [illegible] Can-Can Kicks [illegible] 1+2 [illegible] P+3 [illegible] (czyli P+3, D) [illegible]
Świetną zachętą do [illegible] 1,2, Leg Cuttery [illegible] t+3, [illegible] NIE UŻYWAJ JEDNAK t+3, [illegible] t+3 [illegible] 4 [illegible] ~5. [illegible] Tag Juggle'a, [illegible] p,p+2 [illegible] p+2... [illegible] Tekken [illegible] p+2~d; [illegible] FC [illegible] p+2~d [illegible]

Z rzeczy mało przydatnych - d+2... [illegible] t+3,2 [illegible] t+3,4 (juggle/

[illegible]

JUGGLE:

[illegible]

p+2, 1, d+3+4
p+2, dp+1, 1, 1+2
p+2, 1, 1+4,2,4
p+2, dp+1, 1,2, p,p+2
p+2, 1+2,1+2, 1+4,(2),d+4
p+2, 1+2, 1+4,(2),d+4
p+2, dp+1, 1,2, p+2
dp+2, b+2,1,4
dp+2, 1 1,2, p+2
dp+2, 1+2,4,1+4,(2),d+4
dp+2, 1+4,2, 1+4,(2),d+4
dp+2, 1+2, 1+4,(2),d+4
d+3+4, d+1, WS+3
d+3+4, 1+4,2,4
d+3+4, 1+4, 1+4,(2),d+4
d+3+4, 1+4,2,1,2
d+3+4, 1+4,2, p+2
1+2, d+2, FC,dp+2
1+2, d+1, WS+2
1+2, d+4,4,4
1+2, 1+4, 1+4,(2),d+4
1+2, 3~4,3+(4),2,4
1+2, d+4,1+4, 1+4,(2),d+4
1+2, d+1, WS+1, 1+4,(2),d+4
d+2, 1,2, p,p+2
d+2, 1, 1+4,2,4
d+2, 1+2,1+2, 1+4,(2),d+4
d+2, 1,2, 1, 1+4,(2),d+4

NIEPRZECHWYTYWALNE:

f+3
WS+3 - tylko King ME potrafi przechwycić

CHICKEN

Cios:	Chicken:
1+2	p+2+4
2+3	p+1+3
3+4 (pierwszy cios)	p+3+4
3+4 (pierwszy cios)	p+2+4
3+4 (drugi cios)	p+3+4, a u Jina i w Anny - p+1+3
d+3+4	p+3+4
WS+3+4, 2 (pierwszy cios)	p+1+3
WS+3+4, 2 (drugi cios)	p+2+4
WS+3+4, 2 (trzeci cios)	p+1+3
WS+3+4, 2 (czwarty cios)	p+3+4

JIN KAZAMA

RZUTY:

Z przodu:

p,p+2~5	Stonehead -> Gerber tag z Jina w tym

Ciosy:

f+1	(BT)	Parting Wave (Ulrich Back); można wyprowadzić ciosy z (B)
d+1		Corpse Thrust
f+2,3		Demon Backhand Kick Combo
f+4		Demon Steel Pedal; JG na CH
p+2 > 4		Overhead Smash, Knee

Jin tylko dzięki tym może tag'ować:

1,p+2 > 1 > d+2 [~5]
SS+2 [~5]
p,N,d,dp+2 [~5]
p,N,d~DP+2 [~5]
WS+1,2 [~5]
WS+2 [~5]

f+1,+2,2,f,5 Lighting Storm -> DEVIL POSSESSION
1+4 +2,f,2~5 Lighting Focus Guard -> DEVIL POSSESSION

DEVIL JIN:

[illegible]

Ciosy Specjalne dla Devil Jina:

p,p+1+2	Devil Storm Hand;
p,N,d,dp+1	Devil Thunder Godfist
p,N,d,dp+2 [~5]	Devil Mid Wind Godfist (Tag); JG,
p,N,d,DP+1	Devil Jin Hell Sweep; JG
~4	Rising Kick
~4	Tsunami Kick; TY traci 3 punkty energii
1+2	Demon Corpse Thrust; Stun,
1,2,f,3,1,4,5	Demon 7-String

Komentarz do ciosów Devil Jina:

Demon 7-String - jak [illegible] (na 34 punkty energii).

Devil Jin Hell Sweep - [illegible] TY traci 13 punktów energii [illegible]

Devil Storm Hand - [illegible]

Demon Corpse Thrust - TY traci 9 punktów energii.

Devil Mid Wind Godfist - TY traci 19 punktów energii; jeżeli Jun albo Kazuya [illegible] traci 23 punkty energii (przy Devil Damage CH).

Sprawdź także, co się dzieje, gdy Jin/Heihachi/Kazuya [illegible] Demon Corpse Thrust albo Devil Mid Wind Godfist.

[illegible] "Devil Jin Possessed" [illegible]

SS+2, f+1+2~2~2~3, p,N,d,DP+4,4,4
p,N,d,dp+2, p,N,d,dp+2, p,N,d,dp+1,3 (BIG)
1+2, p,N,d,dp+2, 1+(4),2, p,p+2
CH p,N,d,dp+2, [illegible], d+3, WS+4,4
CH p,N,d,dp+2, p+2, 1+(4),2, p,p+2
1+2, p,N,d,dp+1,2 (BIG)
p,N,d,DP+4,4, p,N,d,dp+2
CH p,N,d,dp+2, DP+4, p,N,d,dp+2
1+2, SS(1), p+1+4,2, 1,p+2,1,2
2,2,2,2,2,4,2, p,p+2+4

Pan Jin Kazama... [illegible]

[illegible]

JUGGLE:

EWGF = Electric WindGodfist = p,N,d-DP+2

EWGF, p,d,dp,N,4, f+4
EWGF, p+2,4, dp+4
EWGF, WS+2, p+2,4
EWGF, EWGF, d+1
EWGF, EWGF 1, d+1

EWGF, EWGF, 1, EWGF
EWGF, f+4, p,p, 1+4,2, EWGF_p,p+2
EWGF, EWGF 1+4,2, EWGF
EWGF, EWGF, 1,p+2 > 1,2
EWGF, f+4, EWGF
CH dp+2, p,N,d,dp+1,2
WS+2, f+2,4,2 > 1,2
WS+2, DP,4, 1, p,p+2
WS+2, p,N,d,dp+1,2

WS+2, DP,4, 1,p+2,1,2
WS+2, 1,p+2 1,2, p,p+2
SS+2, 2, p,N,d,dp+2
SS+2, 1,2,4, f+4
CH f+4, dp+1, 1,2,2
CH f+4, dp+1 1, d+2
CH f+4, 1,p+2,1,d+2, p,p+2
CH f+4, dp+1 1+4, dp+4
CH f+4, dp+1 1,p+2,1,2
CH f+4, p+2,4, 1+4,(2),d+4
CH f+4, f~f+4, 1+(4),2, p,N,d,dp+2
CH f+4, f~f+4, f+(4),2, p,p+2
p,N,d,DP+4, p+2,4, dp+4,4
p,N,d,DP+4, [illegible] 1+4(1),2, p,N,d,dp+2
p,N,d,DP+4, f+4, [illegible], p,p+2

NIEPRZECHWYTYWALNE:

f,2,4
1,p+2,1
f+2,4,2,1
f+2,4
f,N,d,dp+2~5
p~N~d~dp+2~5
p,N,d,dp,p,DP+3
(BT)_p,p,p+3
p+4
f+1+4

CHICKEN

Cios:	Chicken:
d+2+4	p+1+3
1+4 (drugie uderzenie)	p+2+4
4~3 nie da się wyrwać	
Devil Jin 1+2	p+1+3, u Wanga nie da się wyrwać
Devil Jin p,N,d,dp+1	p+1+3, u Wanga nie da się wyrwać
1+1+4	p+1+3, u Jina p+2+4, u Wanga nie da się wyrwać; [illegible] - z jednej nie da się wyrwać, z drugiej da się przez p+1+3
p,N,d,dp+1	p+1+3, u Wanga nie da się wyrwać; [illegible] - z jednej nie da się wyrwać, z drugiej da się przez p+1+3

KĄCIK DVD

SEANS 6

Welcome! No to jedziemy tym traktorem! Wakacje w pełnej krasie i chyba nam się nieco dyrektorzy rozleniwili (zaskuleny odpoczywali na Bermudach?!), bo jakoś ciekawych edycji DSD w tym okresie nie za wiele... Za to SONY szarpnęło się na wprowadzenie na nasz rynek urządzenia odtwarzacza DVD (np. do autal, po raz kolejny zakładając, że Polska to kraj milionerów (a wszystko wskazuje na to, iż jest zupełnie inaczej - wręcz coraz gorzej)... Ech, życie... Z filmów też ciężko coś pożyć, może w przyszłym miesiącu będzie lepiej... A jeśli już, to poszalejcie się dorwać w swoje łapska "6. Dzień", ale zapamiętajcie przy okazji, że Dolby może być niczą ścierną dla nas - szarych owieczek (???). [hiv&myszon]

AMPLITUNER

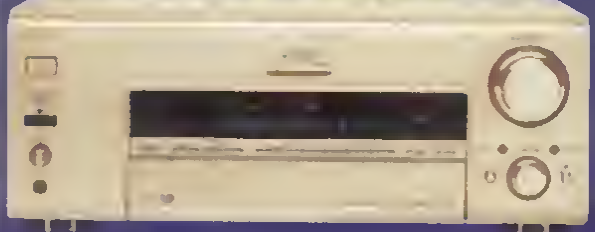
SERCE KINA DOMOWEGO

PlayStation 2 bez zewnętrznych wzmacniaczy oferuje nam stereofoniczny dźwięk z głośników telewizora. Żeby usłyszeć efekt domowego kina potrzebujemy serca zestawu - wzmacniacza cd. Ponieważ zazwyczaj we wzmacniaczu wbudowany jest cyfrowy tuner radiowy, urządzenie to uzyskało miano amplitunera.

Amplitunery produkowane są specjalnie dla potrzeb kina domowego. W jednej obudowie zamknięte są: wielokanałowy wzmacniacz, dekoder dźwięku dookólnego oraz cyfrowy tuner radiowy. Podstawowe amplitunery wyposażone są tylko w dekoder Dolby Surround ProLogic, mają stosunkowo niskie moce oraz podstawowe możliwości regulacji brzmienia dźwięku. Oczywiście dzięki prostych amplitunerów jest ich cena - około 1500 zł. Wybór jest duży - każda firma ma na rynku ich kilkanaście modeli amplitunerów. Jednak zgodnie z zasadą, że biednego nie stać na tanie rzeczy nie polecam zakupu amplitunera wyposażonego tylko w dekoder Dolby ProLogic. Dolby ProLogic oferuje w zakresie dźwięku jedynie nomalistą logo, co DD i DTS. Lepiej zainwestować większą sumkę i kupić sprzęt z dekoderem Dolby Digital - takie podstawowe amplitunery można kupić za 1500 zł. Na najlepsze z amplitunerów trzeba przygotować kwotę około 3500 zł. Duża liczba modeli i rozmaita konstrukcja powodują ciągły spadek cen tych urządzeń.

Zakładając, że mamy w kieszeni ciężko zdobytą kasę i pełni chęcią zakupu amplitunera udajemy się do salonu, gdzie stojąmy przed regałem z tysiącem gałek, przycisków itd. Jak wybrać ten jedyny model, który ma spowodować połpitacje serca Twoich kumpli? Moc wzmacniacza trzeba dopasować do pomieszczenia. Do około wielkości 15 - 30 m2 w zupełności wystarczy około 50 W na jeden kanał. 80 Watt mocy na kanał napełni poprawnie dość duże pomieszczenie, a maksymalna moce wzmacniaczy do użytku domowego sięgają 120 W mocy ciągłej (DIN lub RMS) na kanał, co zapewnia porażenie organów słuchowych przy dłuższym obcowania z takim natężeniem dźwięku. Istotną sprawą jest liczba wejść audio naszego wzmacniacza. Absolutnym minimum są trzy wejścia analogowe (dla urządzeń typu tuner satelitarny, magnetowid, magnetofon) plus jedno optyczne wejście cyfrowe dla naszej PS2 oraz jedno wejście cyfrowe koaksjalne. Jeśli chcemy, aby amplituner sterował również obrazem to musimy pamiętać o wejściach i wyjściach Video. Podstawowym łączem sygnału Video jest gniazdko chinch, dla zachowania wysokiej jakości obrazu lepsze jest złącze S-VHS. W złączach amplitunera musi także znaleźć się wyjście sygnału dla subwoofera. Dobrze jeśli złącza są pozłacane, co zapewnia lepszy przesył sygnału, również śrubowe zaciski do podłączenia kabli głośnikowych należy zaliczyć do dużych plus. Jednak w tańszych komponentach normą są proste zaciski sprężynowe. Co do dekoderów dźwięku kinowego sprawa jest jasna - Dolby Surround ProLogic, Dolby Digital i DTS. W amplitunerach firmy SONY montowany jest dodatkowy układ zwany DCS - Digital Cinema Sound, kinowy dźwięk cyfrowy. Jest to sposób obróbki przez amplituner dźwięku przestrzennego w warunkach domowych proponowany przez firmę SONY. Wzorcem dla reprodukcji dźwięku są trzy studia nagraniowe należące do Sony Picture Entertainment, znajdujące się w Hollywood, służące do udźwiękawiania filmów. Studio A przeznaczone jest do tworzenia ścieżek dźwiękowych filmów nie obfitujących w efekty specjalne. Studio B przeznaczono jest do udźwiękawiania filmów akcji ociekających wiele dynamicznych scen, wybuchów itp. W Studio C powstają ścieżki dźwiękowe filmów obfitujących w spokojną, stonowaną muzykę. Inżynierowie SONY dokonując wiele pomiarów dokładnie poznali charakterystyki akustyczne tych pomieszczeń, co pozwoliło stworzyć algorytmy pracy procesorów amplitunera, wchodzących w skład urządzeń przeznaczonych do instalacji kina domowego. Pozwolo to bardzo wiernie odtworzyć zamierzenia inżyniera dźwięku realizującego ścieżkę dźwiękową filmu w jednym z opisanych studiów, w warunkach domowych. Oprócz tego, podobne charakterystyki akustyczne zostały zdjęte w wielu znanych salach koncertowych, kościołach, stadionach, klubach, dyskotekach itp. na całym świecie. Istnieje również tryb stworzony specjalnie dla gier video! Dzięki temu użytkownik amplitunera SONY może w warunkach domowych odtworzyć akustykę miejsc, w których powstaje muzyka i ścieżka dźwiękowa filmu, dokonując wyboru pomiędzy różnymi trybami pracy jak Cinema Studio A, Cinema Studio B, C Studiom, Arena, Large Hall itp. W ten sposób wzbogacony dźwięk zyskuje na autentyczności. Inni producenci podobny system nazywają DSP (Digital Sound Processor), jednak nigdzie system ten nie jest tak rozbudowany jak w amplitunerach SONY. Oczywiście w prostszych amplitunerach nie mamy co szukać tak skomplikowanych możliwości regulacji parametrów dźwięku kinowego. Tam muszą wystarczyć nam regulacja tonów niskich i wysokich oraz kilka fabrycznie zapisanych trybów przestrzennych. Co do tunera radiowego standardem jest system RDS EON i 30 pamięci stacji. Pilot naszego amplitunera powinien obsługiwać podstawowe funkcje innych elementów zestawu: telewizora, magnetowidu.

Jeśli upatrzymy sobie jakiś model, sprawdźmy jego cenę w paru sklepach. Być może zaoszczędzimy parę złotych. Zakupu dokonajmy u autoryzowanych sprzedawców wybranej firmy. Daje nam to gwarancję bezpłatnego zakupu. Mamy dostęp do sieci serwisów, polską instrukcję obsługi, pomoc sprzedawcy. Nie warto szukać sprzętu o tzw. "importerów". Uważajmy na wszelkiego rodzaju promocje. Oczywiście trafiają się okazje, z których grzechem by było nie skorzystać, nie trzeba zwracać uwagę, czy kupujący sprzęt po promocyjnej cenie, nie staniemy się posiadaczami modelu z poprzedniego sezonu, wyprzedaży itd. Zazwyczaj nowe modele sprzętu są w tej samej lub niższej cenie, a nierzadko większe możliwości.



A po zakupie, kiedy przytaszczymy ciężki karton do domu, pierwszą czynnością powinno być zapoznanie się z instrukcją obsługi. Potem podłączenie całego sprzętu, ustawienie parametrów i rozkoszowanie się krystalicznym dźwiękiem. [paulk]

Dystrybutor: Cinema Entertainment Group
Reżyseria: Tom Dey
Występują: Jackie Chan, Lucy Liu, Owen Wilson, Jason Connery
Gatunek: akcja
Dźwięk: Dolby Digital 5.1

KOWBOJ Z SZANGHAJU / SHANGHAI NOON

Jackie Chan znowu będzie łamał nosy! I powiem Ci szczerze, że od razu się ucieszyłem, bo akurat zaliczam się do grona fanów tego niskiego, żółtego puna... Ha! A chciałbyś wiedzieć coś jeszcze?! Jeśli nie podzielasz mojego zdania, to spadaj szukać betonowych klocków, bowiem "Kowboj z Szanghaju" będzie dla Ciebie mniej atrakcyjnym zajęciem... A reszta - ładny dalej! Tym razem zaserwowano nam mirażu Dzikiego Zachodu i Dalekiego Wschodu, czyli mówiąc otwarcie - Jackie tłucze kowboi, Indian, a pod koniec już nawet zaczyna prać swoich kumpli mnichów (czyżby z nudów?!). Wszelkie sceny walki to oczywiście "stara szkoła", co w dobie podkręcanych linek, wysegregitów, komputerowych czarów i innych "Matrixów" jest swego rodzaju perełką. Szczególnie że Jackie Chan wciąż potrafi wymyślić komiczne układy, które ogląda się z dużą przyjemnością i niedowierzaniem (np. walka "na drzewka", czy końcowa sekwencja w kościele) (H: ale ogólnie widać, że się chłop zestarzał...). Jeśli zaś chodzi o fabułę (ratowanie księżniczki i takie tam), to jest średnio szczotkowiek z dustu "mistrz karate & kowboj dwiardzipupek" można miejscami zryć jak tyrsy o nocnik. Najgorzej jest natomiast z dodatkami - nie dość, że zaszufladkowano przy ich wyborze, to jeszcze jedynym godnym Twojej uwagi wydaje się być pakiet 8 dodatkowych scen. Ot, mobasz poznać pełen zarys historii, jaką miał opowiadać "Kowboj z Szanghaju". Tylko dla fanów mistrza z Hongkongu.☐ (myq)

Dodatki: komentarz reżysera i aktorów, wycięte sceny, teledysk

6

Dystrybutor: Warner Bros. Poland
Reżyser: Roger Spottiswoode
Występują: Arnold Schwarzenegger, Michael Rapaport, Tony Goldwyn, Wendy Crewson
Gatunek: sensacja/thriller
Dźwięk: Dolby Digital 5.1

SZÓSTY DZIEŃ / SIXTH DAY

W niedalekiej przyszłości przeprowadzane są zaawansowane eksperymenty genetyczne (m.in. na [illegible] (dzieci). Powstała nawet firma - Replacement Technologies - która pod przykrywką legalnego laboratorium bawi się na lewo i prawo, wprowadzając do banku pamięci kody DNA różnych ludzi. Adam Gibson (A. Schwarzenegger) jest przykładnym mężem, który ciężko pracuje, grabi co wieczór w ogrodzie i hecuje się z żoną 2 razy w tygodniu (zadań tam super heroic). Niestety, omyłkowo zostaje sklonowany, ktoś w celu jego zgładzenia (co by sprawa nie wyglądała na światło dzienne) Repl "Ochrn. wysyła grupkę płatnych morderców (świrusy że hej!). Jako że Gibsonowi nie uśmiecha się więc pożegnanie się ze światem żywych i chyżcy go fakt, iż jego żonę obraca "on-nie on" - warczymy prywatne śledztwo, pakując się w kłopoty. Film został dobrze wyreżyserowany, a co najważniejsze - efekty specjalne (dobre) nie przyćmiewają jak najbardziej powalonego i "na czasie" tematu, jakim jest klonowanie i wynikające rozgrywki "a co się stanie, jeśli technologia wpadnie w niepowołane ręce?". Jako że film obfituje w liczne pościgi, wybuchy i strzeliny (z umarami) - dbszy dźwięk (DD5.1). Ogólnie edycja DVD nie jest biedna - wpakowano tu materiały dodatkowe stanowią strukturyzy kupek. Zdecydowanie polecam - rzadko zdarza się obejrzeć obraz dobrze zrealizowany, z dobrą obsadą i traktujący o powalonych problemach. Poza tym "Szósty Dzień" eksponuje zmorę mianymi: "Mówiły jaskółki, że ch***e się spoko" [hiv]

7+

Dodatki: 8 zwiastuny filmowe, filmy reklamowe i spoty telewizyjne, 10 reportaży zza kulis, 2 scenariusze, obrazkowe generowane komputerowo, 8 scenariusz obrazkowe a film - porównanie, komentarz kompozytora, filmografie aktorów i reżysera

Dystrybutor: Imperial
Reżyseria: Bryan Singer
Występują: Patrick Stewart, Hugh Jackman, Ian McKellen, Halle Berry
Gatunek: akcja
Dźwięk: Dolby Digital 5.1

X-MEN / X-MEN

Kolejna ekranizacja komiksu - i chyba wszystko jasne... Wprawdzie przy produkcji zauważ sztab konsultantów i innych kumpli reżysera (m.in. dlatego postacie mają tu nowe, skórzane uniformy, a nie piżamkite kostiumy na wzór komiksu), ale co z tego, skoro i tak nie do końca udało im się przenieść odpowiedni klimat! Aktorom brakuje nadludzkiej budowy ciała, efekty komputerowe momentami się wpaczą (sekwencja walk można tyknąć), ale często też śmieszą (wiło z jaszem żaby to pomyłka, nie mówiąc już nawet o motywie jazdy motorem z silnikiem nukleamym), zaś fabuła nie przedstawia się zbyt wyszukanie (H: przy okazji - w komiksie Wolverine jest kozakiem, a tu - ach, każdy mutant go bije...). Ot, jest dobra dla dzieci, a przecież seria zaczytów "X-Men" liczy już sobie sporo lat i ma dorosłych czytelników... Z drugiej jednak strony, nie jest tak źle, wszak trochę kasy wiolono w tę produkcję, więc całość można tyknąć. Trzeba się tylko nastawić na typowe tanie po mordach tych "złych" przez tych "dobrych", oczywiście w celu ocalenia świata. I ludzi Cieśkewym patentem jest możliwość wyboru dwóch wersji filmu (dłuższej i... no, zgadnij jakiej!), a i galeria zdjęć z powrotnej zainteresuje fanów serii, niemniej ta edycja DVD jakoś specjalnie nie powala. Ot, standardzik poza który nikt jakoś specjalnie nie starał się wyjść.☐ (myq)

6

Dystrybutor: Warner Bros. Poland
Reżyser: Geoff Murphy
Występują: Christopher Lambert, Pam Grier
Gatunek: przygoda/sf
Dźwięk: Dolby Digital 5.1

FORTECA 2 / FORTRESS 2: RE-ENTRY

Po wydarzeniach z pierwszej cz. "Fortecy" Brennick założył rodzinę za wspaniałą kolonię, która dała mu żyna, i osiedlił się na odludziu. Niestety, namierzyła go okrutna korporacja, organizując na jego cześć miły nalot. Brennick, pomimo usilnych starań (udaje mu się uchronić rodzinę), zostaje pojmany i osadzony w kicu, w którym rozkuje najgorsza recydywa, jaką zna ludzkość. Więzienie, jak się okazuje, krąży po orbicie Ziemi, więc ucieczka wydaje się niemożliwa... Ów "futurystyczny kic" naszpikowany jest elektroniką (pamory), poza tym z pomocą implantów można kontrolować więźniów. Oczywiście John tęskni za żoną i dzieckiem, toteż szybko opracowuje plan ucieczki, w czym pomagają mu znajomi. Nie przewidział jednak, iż w celi każdego więźnia zainstalowana jest mini kamera... Zaczyna się cała kombinowanie. "Forteca 2" jest filmem, który do mnie absolutnie nie trafił. Może to kwestia małego rozmachu (niski budżet), a może fabuły, tj. przejdnie mi się takie produkcje. Lambert nie włożył serca w kreowaną postać, a rozwiązanie akcji (tak, tak, uciekła...) rozbawiło mnie do rozpuku. Film oglądą się bez zaciekawienia, na domiar złego ani efekty specjalne, ani ścieżka dźwiękowa, ani też materiały dodatkowe nie zachwycają.☐ [hiv]

dodatki: zwiastun kinowy, wywiady z aktorami, filmografie aktorów

5-

NEWS

Wytwórnia Lucasfilm wraz z 20th Century Fox przygotowują specjalną edycję DVD starego ale wciąż świetnego filmu "Willow" (Val Kilmer w roli średniowiecznego czarodzieja). Co ciekawego znalazło? Przede wszystkim wyczerpująco cały obraz a także poświęcone się a nowej ścieżce dźwiękowej w systemie Dolby Digital 5.1. Kilka dodatków można się spodziewać reportaże z planu dźwiękowego "The Making of an Adventure" ko montażu cyfrowy zwiastunów kinowych materiała o efektach specjalnych oraz informacji o aktorach. W sumie ciekawy kąsek pomnie w oczekiwaniu na pierwszą część "Władcy Pierścieni" (podobne klimaty) (myq)

A teraz polski akcent. Otóż tego rocznego zdobywca Oskara (za reżyserię filmu "Traffic") Steven Soderbergh, kiedy skończy trwającą właśnie produkcję zamierza wziąć się za ekranizację powieści s f pt "Solaris" (autorstwo Stanisława Lema)? Pomysł iscenariusz już napisał! (myq)

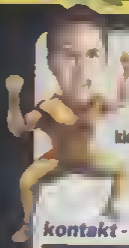
Już wkrótce bowiem w połowie wakacji do polskich kin wejdzie w końcu długo czekana część "Milczenia Owiec", czyli "Hannibal" Tymczasem miesiąc później, bo 21 sierpnia w Stanach ukaże się edycja DVD tego filmu. Oficjalnie zapowiedziano już, że na płycie dodatkowo znajdą się komentarz reżysera wycięte sceny (yeah!) trailery z kin, pięć kinowych scen do kładnie rozpisanych w storyboard oraz reportaż "Breaking the Silence". Czekamy na polską wersję! (myq)

SONY szykuje właśnie przenośny zestaw DVD ot akurat na wakacje. W skład zestawu mają wchodzić: odtwarzacz DVD (DVP FS (cena 3999 zł) oraz dwa okrągłe CD z wbudowanym tunerem FM (głośniki XTL 618GMK2 oraz XTL 750W) wyświetlający obraz w standardzie 16x9. Całość kosztować ma jednak małą kasę, że na nim wakacje może Ci zabrakną. Urządzenie obsługuje formaty DVD CD Audio oraz Video CD (myq)

I kolejne newsy o Polsce tym razem Stowarzyszenie Łódzkie Filmu które jest odpowiedzialny za zdjęcia do najnowszego filmu Ridleya Scotta, co ponoć reflektorom wiedzie na wyspie "Black Hawk Down", bo o tej produkcji mowa przedstawia losy amerykańskich komandosów działających w Somalii a do kin wejdzie w USA lada dzień. Występują Tom Sizemore i Ewan McGregor (myq)

Materiały do "Kącika DVD" udostępnił: oraz Media Markt Czeladź, ul. Bohaterów 80, telefon: (032) 76 36 999

PHa



Hi

Drwanie głowy - to mało powiedziane... Jeszcze miesiąc stwierdzenie "Kącika bijatyk" nie zajęło mi równie dużo czasu (MTV chyba zrobi mi jakieś Fatality jak mnie złapie)... Podwyższam się całkowicie zdobywaniu wszelkich informacji dotyczących nadchodzących MEGA KILLER SUPER HITÓW. TEKKEN 4 i VIRTUA FIGHTER 4. Czwarta runda pojedynków o palmę pierwszeństwa na rynku mordobić zacznie się lada chwila, mniej więcej na przełomie lipca i sierpnia... Wtedy to do salonów automatowych trafią obydwa tytuły... BĘDZIE WOJNA:)!

PS: Daniel Olszewski prosi o kontakt osoby zainteresowane złotem najlepszych Graczy - telefon: 0602 220 312

kontakt - e-mail: kali@psxextreme.pl, Listy - adres Redakcji wraz z dopiskiem "Kącik bijatyk" tel.: 0501 391 911

KĄCIK BIJATYK
ROUND 32

VIRTUA FIGHTER 4

Listy wciąż wrzeszczą pod siłą odbitych gry salonowych pecetowe bolączki walczą do salonów automatowych w Japonii, a na PS2 wydało przed kwietniem roku... i jaka jest w końcu opinia na temat najnowszej części słynnej VIRTUA FIGHTER 4?

Nie można tego ukryć, że widać, że od strony graficznej nawet TEKKEN 4 nie jest aż tak zmodernizowany. Tło są modelowane, a kamera przed walką kamera dostaje otoczenie tak, że dach zagłębia. Architektura, zaawansowanie przywiązanie do najdrobniejszych detali każdego elementu otoczenia, przepych i bogactwo tekstur, jakość wykonania twarzy postaci, strojów głównie i otoczenia mimo pokrycia przy zastosowaniu maksymalnym artyzmie charakterystycznym dla AM2 (Sidney Sweeney, przedstawiona płaska, walka na płaskiej czy też pochyłości w tempie (ilość zostanie)) - to jest po prostu PRZEPIĘKNE.

Niestety, że trzykrotnie odczuwam się pewien niedosyt. Wygląda to całe otoczenie, ale... To jest tylko to. Budynek, oddalone do walki toczonej na środku, płaskim ringu w centrum ekranu - aż się warto kusza na myśl, że nie można omega ringu opuścić i przejść w głąb planszy... Wykonanie postaci - nie jest to jest takie różnicie, jak pomiędzy VF2 i VF3. I gigantyczne gigantyczne ryzyko najpiękniejsze bez VF4 - tak naprawdę to chyba przedobrzanie to z dotarciem otoczenia, skupiając się na modelach "pierdolników" a nie najpiękniejsze wrażenie. Do tego dochodzą się zmniejszenie wielkiego pola, które nie dorównuje np. tej z DEAD OR ALIVE 3 (o polach chodzi o odległość postaci i ich rzuty) po wygranej walce - nie tyczy pole VF4 po wygranej nawet z DOA2)...

Jednak chodzi o walkę, to oczywiście jak zawsze zachwyca jej dynamika, liczny podwodnych ruchy kamery rodem z TEKKENa Choć Przy niektórych okazjach przywodzą się RODEM YSUE:) Pod względem szybkości bardzo mnie mordobicie nie jest w stanie równać się z VF4IH (co warto podkreślić wyraźnie przyjdzie "wrodzie" mamy z VF3, przez co najpierwsze odbiera mnie przyjemnie frustrację, jaki wrodzie z całej VF2 - zamiast mamy Yo Suzuki powrócił do kontroli wideł się wykonanie. Zamiast "wrodzie" mamy możliwość płynnego poruszania się po planszy - nie ma "ti many run" z SOUL CALIBUR 2. Dzięki temu wprowadzonych do systemu walki, wojna dwóg dnia się wkrótce sposobu wielu typu "stepper". Mistrzowskie przemieszczenie można w niektórych sytuacjach mocno odkrzesić potężnym ciosem (można wywołać skutek). Dostępne jest to oczywiście sposobu rozwinięty wyposażeniowe którego można chronić się wkrótce klepnięciem (w obydwóm momencie walki klepnąć trzy przyciski na raz). Dość mocno podobne - stosujący kilka stylów walki (można zmieniać pomiędzy) mnich Lei Fei oraz dziewczęcia, uczęszczania Sukisa. Vanessa Lewis - podobno odkrzesi nie dla wkompromitowały się w zmianę skoje. A z rzeczy mocno bardziej przyzwoitych - za 500 yenów można nabyć specjalną kartę z którą chodzi się do salonów. Na niej przechowywane są dane Gracza, ilość wygranych/przegranych walk itd. Chodzi temu, że wszystko kilkukrotnie lecz do głównego menusa, mamy się do czynienia z dynamicznie zmieniającym się, lecz dostępnym rozbudowanym wyborem Graczy...

VF4 w ogólnym podsumowaniu wygląda wybitnie (grantowo dodanych modernizacji), bo) autorzy postawili na grywalność, dynamikę, o nie na realizm. Hmm... VIRTUA gracze tym razem w kwestii grafiki i przywiązania zmiany z TEKKEN 3, podczas gdy TEKKEN 4 podążył dosyć przeciwnym przez VIRTUA FIGHTER 4) Ciekawe, na jakim poziomie bardzo nabiorę. Że chwę jest ideał gry na PS2?!!

TEKKEN 4

Wszystko wskazuje na to, że wersja automatowa TEKKEN 4 pojawi się pod 20 LIPCA 2000 r. w Japonii, a w Stanach Zjednoczonych nie później, jak tydzień. Ruch po premierze w KKW (a nie z Europy? No wszystko jest w jak najlepszym porządeczku w dwóch, w której płacę to słowa, gdzieś tam w Londynie zdrowo walcz jest ludzie szarpią (to było jednak tylko krzykliwemu prezentacja arcade z pogonią wg oficjalnie i nie stoi na naszym kontynencie dopiero za kilka miesięcy:(No cóż jednak - pomimo powyższego nie się w tym momencie PS sprzedanego, oddalającego artykuły postawionego na T4 potwierdzi poczcie trochę miejsce w "Kąciku..." to naprawdę warto. Nie dobry początek przekładnie, jakie były losy dwóch wrzeszczeli Wam znanych fighterów po turnieju TEKKEN 3.

PAUL PHOENIX

48-letni weteran turniejów przedstawionych w kolejnych częściach TEKKENa. W trzeciej odsłonie turnieju okazał się niepokonany zwyciężył nawet z Ogre. Zadowolony z siebie odjechał do domu, nie mogąc pojęcia o tym, że Ogre po zniszczył się w Bloc Ogre w i turnieju trwał nadal...

Chwalił się wszystkim dookoła i zapewniał, że to on właściwie jest zwycięzcą Tie King of Iron Fist Tournament 3 - jednak niestety nie wszystkie, a wkrótce przekonanie się, pewnie opowieściom go wrzeszczeli zwątpiłych... Jego własna drga trzykrotnie zwyciężyła tutaj pewnie z powodu braku wiadomości. Pewnego dnia zrobił ogłoszenie o czterech Turniejów Żelaznej Pięści. Postanowił nie nie zawrzeć zdawałoby wszystkim, kto jest prawdziwym mistrzem.

LING XIAOYU

Uczyła się i trenowała jak z podręcznika Mishimy Zaibatsu. Pewnego dnia otrzymała zaproszenie o walkę od nieznanego nam przed złymi zamierzeniami Heihachiego oraz o nadzwyczajnościach czyhających na jej życie. Odpowiedziała na wezwanie, lecz nie dostała pojęcia) jest jednych wiadomości tylko intrygi podporządkowała jej. Za tego ostrzegawczego o walki wyzwał Jin, który zagrzmiał po ostatnim turnieju. To wchodziła jej podejrzenia do Heihachiego i Mishima Zaibatsu z zamiarem zdecydowała się na start w turnieju, mając możliwość na pewnego spotkania z Jinem oraz odkrycia prawdy o Heihachim i jego finansowym imperium.

YOSHIMITSU

Jeden po czynnikom Mortal Party, Yoshimitsu powrócił na dostarczanie rywalizacji i pomocy medycznej ustalonym politycznym, których liczba wciąż rosła. Niestety, mordobie fundowały i pomocniczkom sprzedał. Jin po przykładzie jego organizacji jest niepewna... Yoshimitsu przystępuje do turnieju zadyskutował, mordując w przejściu Mishima Zaibatsu. Z takim wyglądem nie powinna mu to sprawić trudności.

KING

Mentor i opiekun Kinga - Armor King - został zabity... Przy jego grobie King poprzysiągł zemstę na własnej osobie. Za pomocnika zdobyte w turniejach rozpoczęła zaawansował wyposażenie mordercy jego mentora z odpowiedzi w Arizonie i podszkół mu jakie latarnicy oraz informację o nadchodzącym turnieju. Sam też zgłosił swój udział - teraz oczekuje na swojego wyczyszczonego wroga.

MARSHALL LAW

W internecie powiedziało mu się zwalczanie - przeważał nie tylko nowa drga - ale też jest fani fanów sprzedających chińszczyzną, zwanych Marshall Chins. Niestety, po zagrał z konkurencją w walce o konwencję i zmusił ogłosił konkurencję...

Nie mogąc walki porzucił z tą porażką, Marshall pogodził w alkoholizm. Pewnego dnia pod drzwiami jego domu znalazła się ulotka informująca o nowym turnieju. Po niedługim intensywnych treningów powrócił do swej formy szczytowej. Słowem wszystko na jedną kartę - chce zwyciężyć rozpoczęła w nim ogień wściekły, nie kiedykolwiek wcześniej.

KAZUYA MISHIMA

Zginął 20 lat temu. Heihachi wrzucił go do wulkanu. Został jednak przywrócony do życia przez G CORPORATION - wrodzoną firmę Heihachiego-syna. Z pomocą wkrótce się firmy. Kazuya stanął się odbyć mordowanie dziadowa Devil's Gene (Gen Diabła), który składał się na jego genotyp. Wtarł, że pozwoli się tajemnicy pomoże mu na kontrolę nad niszczyłą mocą, która będzie wyzwoliła do pokonania Heihachiego i zemszczenia Mishima Zaibatsu...

Nie jest mu dane w spokoju odbyć tą tajemnicę... Oddziałem Tekken Force rozkazem przez Heihachiego odbyć się przejść dane badań i zniszczyć laboratorium G CORPORATION. Sam Kazuya (a raczej jego ciało) też był celem zabawy Tekken Force odbyć mu się pokusić zemstę. Rozwścieczony tym, że ojca po nie kolejny odbyć się pokrzyżować jego plany, stoją się jeszcze bardziej zdeterminowany w przeciwdziałaniu zamiarów ojca kiedykolwiek wcześniej... Przystępuje do czwartego turnieju, mając świadomość, że jest organizowany specjalnie w celu wyeliminowania go z ukrycia. Chce zemsty i ostatecznego pokonania ojca bierze górę.

HWOARANG

Wierzowany został powołany do wojska w swej rodzinnej Korei i przydzielony do dywizji przeznaczonej do specjalnych operacji. Chcesz zdobywczyć odkrywanie rzeka różnych wrzeń, jego zdolności do niepodległościowania się obowiązującym zasadom i rozkazom przyprowadziła jego przełożonych o bólu głowy.

Tak na był zaostrzonemy kartaną wspólnotą i kilkoma typami życia. Czas w sobie pomóc, przygotowując sobie dni, kiedy zaczniesz na wolnych ulicznych. Szczególnie często myślisz o powrocie niezwykle przyjaznej sobie z Alexem Kaseyem...

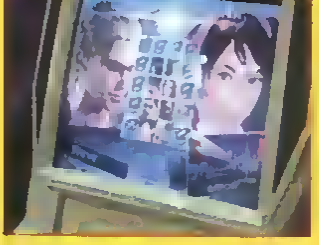
Gdy odkładasz opłaszczenie o nadchodzącym turnieju, krew w nim wzbudzi. Dzisiaj mógł pokonać Jina, Nadkaczkę i kolegę. Ale odkładasz to stanie na drodze do zwycięstwa! Przygotowany nie wygrywają ani ćwiczeniem do walki, ani z bazy wojskowej, ani z zegarka na turnieju.

NO TO SIĘ POPISAŁO...:)

O najważniejszych zmianach i wprowadzonych nowościach możecie poczytać w zakładanym artykule w bieżącym numerze PE. Tam dodałbym wspomnieć o kilku rzeczach. Oh, chodzi o planowanie, które można zobaczyć na zdjęciach; pomimo tego, że już teraz zauważyć można wyraźne wygładzenie, to i tak są zauważalne niedokończonymi modelami broni, które to w ostateczności wierzę zostaną wykończone np. o kilkoczynnych kolizji, czy też elementy otoczenia, które będzie można zniszczyć (nie licząc jednak na doskonałą zmianę z DEAD OR ALIVE 2). Kwestia skorygowania terenu i możliwości znajdowania się postaci na różnych poziomach (wysokościach) pozwoli na wielkiego jeszcze urozmaicenie...

Co można wprowadzić więcej zaskoczenia to... Tekk więcej (dwa rodzaje) i modelowe dodawanie po planszy (rodzaje trzywoc "góry" lub "dół"), które wymagały zmiany odbywają się do skutków przy kamerze. Teraz, aby się schylić, należy nacisnąć "dwa dół syf". Skoki zostały mimo kierunki doprowadzone, są szybsze i wyraźnie bardziej ograniczone. I odchodzenie z ostatniej chwili: sporo zauważono wprowadzony zmian z TTT (niewiarygodne Low Parry ("dół-przód" w momencie wyprowadzenia ciosu przez przeciwnika) - można być ono zrobione dłuższe-wiemo. Jednak wiesz wiesz, że jednak pozostały one w 14...

Teraz można wrócić o zmianach w odniesieniu do kanki-ataków przeciwników. Na początek - chyba najważniejsze: Kazuya odebrano w czwórki (zgoła TEKKEN). Pewne rodzaje kontroli wyraźnie podkreślają z rodzaju). Wprowadzono potrzeb na model wprowadzonych jako wrażenie, gdy się można robić dużą tak przyjemnie pokazać na zgodzie-ciosy/g starter Jego Wind Godfist jest zbudowany jak o Jina - trafia na high i NIE juggle się na CH - odbierany przedmiot po prostu odlatuje do tyłu. Nie to jest kiel, bo w T3 Jin miał Electric WGF'a - o tegoż to się Kazuya nie mieszał przeniósłem w laboratoriach G CORPORATION. Opowiem to. Jin możemy zapomnieć o WGF-ie jako juggle starterze... Pamiętam, Demon Slayer - czyli TEKKEN COMBO ("kwadrat, kwadrat, trójkąt") przyjemnie w charakterystyce to od Ogra - jest nie jest tak piękne, że pierwszy trafiony cios skutkuje drugą dla gwarantowanej serii (oczywiście trzeba tylko wiedzieć, że wykonuje się kasowanym przeciwnika NIE WYBIJA DO JUGGLE AI No, "dosyć" tutaj pomoc Mokuna, do web - schyłkowo przeciwnik cios nie będziesz mógł zrobić... Mokuna należy grać teraz zupełnie inaczej, niż kiedyś... Nie tylko WGF'y, ale tylko Demon Slayery... Z tego powodu T4 z pewnością zostanie zagospodarowany jako pewien zwrotny w całej serii TEKKEN.



CDN. NA STRONIE 84

Witam ze swojej przerwie, hueheue. Macie już wakacje? U mnie schemat od kilku dni wygląda tak: wstaję, doprowadzam się do stanu używalności, jem coś i włączam DOA2 na pożyczonym Playu 2. Wpada jeden kumpel i koniec z Zawodzia, a jak już wszyscy są, to trzaskamy w TTT, DOA2, SC i siakieś tam inne - aż do wyczerpania. Dwa "stanowiska", żarcie, rozmaite dopalacze, muza - czysty HC... Zdecydowanie dziecinne, nie tylko do momentu, w którym np. odbierając telefon nie jesteście w stanie wyartykułować poprawnie jednego zdania, a dźwięki melodii przy wyborze postaci w Tag'u powodują odruchy wymiotne (a tak właśnie miam dzisiaj). No to do roboty.

[mutti] saiw@polbox.com

DEAD OR ALIVE 2

GWARANTY

Dalszeywos:
(przeciwnik)
Ein g/f+K (reversal) dowolny rzut w plecy
Lei Fang d/b+P+d (blok) dowolny rzut w plecy
Zack d+P+K (blok) dowolny rzut w plecy.

Dfaasywos
(Twoja postać)
Helena f+P+d (trafia bez CH) dowolny rzut.
Bayman f+F+P (przeciwnik tyłem) dowolny rzut w plecy
Hayabusa d+P+K (przeciwnik reversuje lub blokuje) F+P lub f+F+P.
Kayabusa f,p+F+P (przeciwnik plecami pod ścianą) dowolny rzut w plecy.
Arase d/b+K (przeskakuje wstające niskie kopnięcia, lub jakiekolwiek low)
Helena g+K (jak wyżej)

EIN

Mieszkańcy to elementy można uzyskać ciosie customy, które eolorują się gdzieś po skakoch na high i low.

df+K,g+P , P,P,d+K
df+K,g+P , f+P,d+K,P
df+K, p+P , f,p+P
f+P,p+K , df+K,p+P

Dodatkowo opóźnienia powinny utrudnić przeciwnikowi reversowanie. Chociaż trzeba pamiętać, że praktycznie walka ze DOA2 polega na przewidzeniu kolejnego posunięcia przeciwnika i na dobrą sprawę więcej zależy to od bronującego się (reversera) niż atakującego. W każdym razie powyższe sprawdzają się dość niezle (było tylko nie stosować ich za często).

Pamiętaj zestawy obczaj: DROSIN:

ZACK

d/p,d/p+A , d/p,d/p+K,K (tyłem do krawędzi)
d/p+P+K , P,P,g+P,P (lub P,P,g+P,K)
(albo lub counter) g/p+K , p+K,K (by Mario)

ZACK I KASUMI

Zaczyna Zack:
A+B,P,P,K (ciosy przeciwnika) g+K , g/f+K (TAG) d/p d/p+P . P,P,g/f+K (TAG) P,P,g+P,P (TAG) P,P,g+P,g+K (ze ścianą ścianą 2861!!)
g/f+K (CH, TAG) g/p+P,K (idyleme combo, niezłe przy ścianie).

Zaczyna Kasumi:
f+K (CH, TAG) P,P,g+P,P (TAG) P,P,g+P,g+K

BASS

Sposób na włożenie najmocniejszego rzutu Bassa: nie jest to zbyt proste, ponieważ kombinacja (d,g,f+F+P) nie jest łatwa do wykonywania (trzymanie "dołu"). Można np. nacisnąć P, lub P,P i zaraz po pierwszym trzymać "dół". Bass nie musi się wtedy schylać - jak tylko skończysz atak, to dokończasz kombinację i jest szansa, że przeciwnik łyknie porządny dumpo (jeśli miał za plecami ścianę lub krawędź, to uzwoi bardzo porządny).

TAG'i

Dobierając postacie do tryba Tag, warto mieć na uwadze fakt, że np. Ein Fa i Hayabusa mogą zadać o wiele większy damage przy prostych rzutach tag swych. Jeśli po naciśnięciu f+F+P+K widzisz, powiedzmy, Hitomi z wyżu wyuczonych postaci, to automatycznie zaczniesz juggle'a (Dziad wykona najwyższe wybicie, a Hayabusa początek multiparisa z teleportem). W obu przypadkach można zapodać przeciwnikowi kontrolowane kato (a Hayabusą także dokończyć multiem). Warto w ogóle wykonać powietrzonego multiparisa spadając o piętro niżej (trzeba zacząć przy krawędzi) - bezartos hoił. Można po też pociągnąć z każdego reversera na rękę. Pamiętaj warto wiedzieć, że Bass i Tina mają rzut tag'owy w plecy - g,p+f+P+K.

SOUL CALIBUR

VOLDO

MCF - Mantis orawi headfirst (d+A+K)
MCH - Mantis orawi headdrist (d/p+A+K)

Nie bez powodu jest to postać uważana przez olchłorysz Oroszy za najbardziej wszechstronną. Pewne jest natomiast to, że Voldos dysponuje największym arsenałem ciosów, postów i rzutów. Pamiętaj, praktycznie na każdym dystansie nie ssi do powiedzenia.

SSR , QCB (BK) , SQR , B+G
A,B,A- (T)(BK) d+A+B
1+A+B
df+A WS,B,>B
df+A (BK) g,p+B
(+A(BK) g+A
(+B,A(BK) , d+K, FC,d/p+B (BK) SSR, B+G

Z blisko opisanej jest przechodzenie do BK i próbowanie rzutu po podwójnym lub potrójnym sidestepie (pierwsza możliwość). Zawsze dobry jest też (BK)d+A+K, (ring-out przy krawędzi) albo (BK)(+A,B, lub np. szybkie g+B. Warto też stosować df(+K - i to zarówno normalnie, jak i po odwrócaniu. Kilka z podanych wyżej rzuczy to fragmenty customów i jeden przykładowy na kodzu.

d/p+A
(Dw),g+B
(Dw) d/p+A
(Dw),d/p+K
(Dw),d+K
d+A+B
QCF lub (Dw),P+K , B+G , N,WS,B,>B
QCF lub (Dw),P+K , A+K
g,p+B (BK) d/p+A+K (WCW) g,p
A+B+K,B , (A+K)
g,p+B
g,p+A+B,K

Pierwszy sposób można "kasować" obchodzących nocleże. Na średnim dystansie jest więcej chodzenia w (Dw), więc tutaj kilka najprzydatniejszych rzuczy: kolejno set-up po okiżamo, szybkie cięcia, buł wyrzucający z ringa (dalej) zasięg i możliwość wykonania po obie strony), na i niezły low (przewraca po CH) Następnie bardzo przydatne są d+A+B (wyrzuca z ringu przy krawędzi i trafia leżących, nie które je omijają) Z QCF najbardziej użyteczne jest A+B, na dole możliwość jakiegoś wyrzutu ciosu z WS to jest szansa WS,B nie kilka warianów). QCF . A+B - kajdanki na wstającego przeciwnika (np. po B+G, latwiej wtedy trafić) Całe pamiętaj po g,p+K to raczej gwarant, na dodatek można leszcze próbować coś włożyć z MCH, albo odwrotnie: się zaryzykować FC,(d/p+A+B. No i po bonusie dobry atak po spirit charge i dwa uderzenia do czystego użytku na średnią odległość

Z dalosa można zaatakować używając ss (BK)g,p+G-A, lub (BK)A+B, które zależnie od wykonania można stosować z każdej odległości. Na średnie dystanse dobrze nadaje się d+A,A,A, podobnie jak g,p lub K,K z ale Mantis Crawl - szczególnie (WCH)g,p które odrzuca stojących i leżących (można tym samoma wypaść z ringa, lub jak przy FC,d/p+A+B, więc ostrożnie!).

Bliżej się Dominika Bojarski po pobudy do Voldo (sorka, że późno i tak mało, ale widzisz jak jest...).

Tym razem wyszło tak, że więcej miejsca dostała DOA2 - zgodzia z oddgrywam sugestionie:). Ech, zawsze jak zawsze tak, to przypomina mi się leszcze 10 rzuczy, które miały wejść, a i tak się nie zmieszczą (np. miało być o buterowaniu ciosów na oczekiwanie w SC nie w nastepnym razem. Za dużo grania, za mało opowia...

CD TEKKEN 4

Kolejna ankieta, trochę inaczej niż się spodziewałem. Zamiast z Kingiem w kolejnych częściach TEKKENa, w rozmaitych turniejach, walczyć sportowych pasjach dziennikarza mu ogólnie pojętego "prawa" i wszystko wskazuje na to, że Xing znów zostanie w silę. Tym razem przydzielono mu sporo starszy Armor King - wg kalendarza (g.X, d. dzp.+4), tyle z kwadratu, a zamiast i Shadow Lawlanda (g.X, d. dzp.+ 11. Dlaczego on oczywiście też zapadnie nowe ciosy, a jego odkrywcze postępy w kwestii rozwoju dodatkowego wzrostu dłoni obsesyjnie tatuuje Magnetycznego wodowania na kamer. POWRACA JEGO STRÓJ NIEDZIELNY!!! Hahaha tak, dokładnie ten sam głupi krawat, którym machał na kaski już w czasach pierwszego TEKKENa.

Jednak chodzi o Xiaoyu, Lowa i Paula, to na razie jest ciężko całkowicie zapomnieć o jakiejś powstańczych zmianach... Oh Panowie ciężkiej wiary (Ryu: "no mogę." I, a jego Falking Lord Carolina (d.+4 2) nie mówi trudno ej) tak głębokie, jak w TTT by przychodził zostać zwolniony z nóg. Low zeń kupi gumowate i zadowoli powerpin kopnięciem, niemożliwym wyglądającym, rozwojem kopnięciem (jasne tym nie możliwość kolokwialnie przy Panda Parry) z kolei Ling. ciężki Ling jest już podwójnie i nie wiadomo gdzie się dziś kolo tonie))) Jakoś jej nowe zagrania nie przykuły na razie mojej uwagi=) ? Kolei w Armorowego wilka, że trochę się podszczyć od Shaolin... W TT2 jest zwalniającą postacią, a co będzie teraz? Hah po kilku obiecujących filmikach powiem tylko, że w rękach dobrego Graczu

Bob stanie się szybszy, popisze, zdrowiej zmieszczy do sobie, bez problemów wychwycą przeciwnika w stronę ściśle wrzucą kapitalnie!... A gość tekstowo MASAKRA! Wybacz, Panowie, "TIRI-TU-TU TIRI-TU-TU" dokładnie tak, dla tych i wygłodzi długo nowej, krytykowanej, kontrolowanej postaci, jest długo z Rumunii która nauczyła odrywa tych wrażeń. Nie szczęście w satysfakcja wypuszczonej wersji gry "wall crushes" będą ale co słodkie, nie w przeciwieństwie wersjach tuzinowych.

Słowniku jednak wiadomo w kwestii walki o Craiga Marduka i Christie Monteiro. Autorzy T4 zapewniają, że zostaną, wbrew pozorom, nie będzie wielkim, wielkim gotowym opracowywał swój sobie w walce tylko w brutalnej sile. Craig może skoncz się swoje sadowej postawy... A Christie... ekk... To mógłby być zapasowy w stylu bokserym - o wiele skuteczniej! Ano to. Ale w tej potrzebie walki nie nie odkrywczych, wyodrębnionych ciosów dla kobiet! Bzdury. Czas więc pokazać, co też wymyślimy w związku z podkręconą falą wiadomo na razie tylko tyle. że kobiet będzie wyposażone nowe wspierczych zastrzeżeniach w "przewodnictwie".)

Steve Fox od początku przeczuwałem, że nie gość chwalił się jak ten wyjątkowo wszystkim zawodnik nam. Jednak ale za to

jakoś Jest to bo w TEKKENie nie czyni mnie mogą tylko wtedy, gdy podczas się z głębi. Klawisze "kolka i "X" wykorzystane jednak do walki to dzięki nim momenty robić różne fantastyczne walki, wiesz o.

Silny i szybki tak można podsumować tą postać... Jednakże co mi nie Steve chodzi po głowie. Ma ona swoje rodzinne dokończenie, ani też zawodowe dobrego bijatyk na koncu ryzyk. Je jednak bijatyk przyjrzałem się tej bliżej czy jej kariera nie przypomina mam wzoru głównego ze sposobu Steve? Panie tym Steve ma 21 lat. Dwa lata temu, kiedy trwał TEKKEN 3, ile miał 19 lat wydaje mi się. Je ani liczy to pasiekne Panie tym w podanym z wyrażeniu tutaj mam 14 wyszukuje się zdania, z którego wynika to to WIE KAŻDY!A jest głównej postawą tej odbitemy turnieju Czyżby wuy Steve?

Ma i jak zwykle nadzwyczaj wyglądający Yoshimitsu - jak mówi plotki, będzie mógł strzelać bumerang z ostrza:). To raczej jest dort ale żartuje w 100% nie jest to, że Sword Reversal (1+1+4) jest bardzo blokowalny! Mocno tego nie ma nie odbiera energii przeciwnikowi, nie liczy YOSHIYEGO skuteczniejszego rzutu! Panie i Panowie na to się porobiło)...

Wywiad z Agnieszką Postrzech

14-letnią laską-zwycięzcą turnieju TEKKEN 3 rozegranego podczas EXTREME PARTY 2.

KALI: Gratuluję niewątpliwego sukcesu, jaki odniosłaś na turnieju na EXTREME PARTY 2! Jak teraz potrafisz to oceniać - ciężko było się przebić do finałów i ostatecznie pokonać Mocznesa? Z pewnością byłoś stremowana walką o pierwsze miejsce.

AGNIESZKA POSTRZECH. Byłem bardzo zmęczona po nieprzespanej nocy (wyjechaliśmy z Jeleniej Góry o godz. 20:15), więc nie grało mi się zbyt fajnie. Kiedy dowiedziałem się, że zagram w finale, byłem mile zaskoczona. Cóż udało się.) W pierwszej walce finałowej zagrałem dość słabo, ale mimo wszystko udało mi się ją wygrać, co mnie bardzo podbudowało

Gdy Agnieszka wygrała finał 3:0 (z nieznaczną) wszystkim brakowało opadły. Grzechotnik nie było bardzo, zaś Agnieszka nie ukrywała zadowolenia, nad kimś co kimś najlepsze.

K: ...i dobrej rady w drugiej walce:). Hmm... Miałaś już styczność z różnymi graczami z CPT. Z którymi gra Ci się najlepiej, a z którymi do walki przystępujesz z raczej spokojnym nastawieniem? Kogo najbardziej nienawidzisz spośród graczy CPT?

AP- Trudno powiedzieć. Uważam, że z każdym można przegrać, dlatego zupełnie nie należy lekceważyć przeciwnika. Cenię tych, którzy dobrze grają, a nie tych co usprawiedliwiają swoje porażki "nie kapnął czasiem", czy "piękny graniem"

K: Od zawsze się kojarzyłem z Ninę - to postać zawsze grałeś na turniejach. Skąd sympatia i przywiązanie do tej zawodniczki? A może to po prostu zwykła kalkulacja jej możliwości i wybór Twoim zdaniem najpotężniejszej postaci? Czy grywasz też innymi zawodniczkami?

AP- Nina jest postacią, którą najlepiej potrafię grać, co wcale nie oznacza, że nie gram innymi, np. w T2 graliśmi Nina, Jun, Hwoarn, Paulem i Kazuyą. W T2 gram Ninę, True Ogrem Paulem, Heihachim i Kazuyą w T3 gram wszystkimi razem wyżej wymienionymi. O resztę zawodniczek też mam jakieś pojęcie.

K: A co sądzisz o graczach dzierżących Gonemi? Na ostatnich dwóch turniejach sprawili wiele zamieszania, wywołując w wielu Graczy radość, ostatnich podtrzewania, nerwowe reakcje, bądź też i zwykłe, głośno objawione zniesmaczenie. Ciężko Ci się walczy z Gonemi? Do walki z nimi też bierzesz Ninę?

AP- Na turnieju zostałam zaskoczona, ale teraz wiem, jak sobie radzić z Gonemi Czy będę brała Ninę? Tego jeszcze nie wiem...

K: A jak to się stało, że zainteresowałaś się TEKKENem? Przygodę z tą bijatyką rozpoczęło się dopiero wraz z T3, czy może już wcześniej pogrywałaś?

AP- Wszystko zawdzięczam bratu który dość dużo grał na automatach w T2 i właśnie dla niej grę kupił komputer ('97 r.) Od tamtej pory grałam w T2, później w T2, a teraz w TTT.)))

K: Hmm... Kapucha Team Jelenia Góra. Jak to się stało, że nawiązałeś kontakt z tymi Graczami? Sami Ci zaproponowali członkostwo w ich drużynie, czy też starałeś się do nich w jakiś sposób dotrzeć?

AP- Członkowie K.P.T.J.G to po prostu koledzy mojego brata i znamy się już od kilku lat. Członkiem K.T byłem od samego początku. Wtedy naszą grupę stanowili: ja i mój brat Paweł Przanuk i Sławek Skupień, oraz Marysia. Po pewnym czasie zaczęli z nami grać Dawid Stembrowski i Konrad Jarocki.

K: A tak ogólnie rzecz biorąc - fascynuje Cię tylko TEKKEN, czy też jesteś wielką miłośniczką gier? Jeśli tak - jakie są Twoje ulubione gatunki i tytuły? Szczególnie jeśli chodzi o mordobicia (grywasz w jakieś bijatyki 2D?).

AP- Ależ TEKKEN wcale nie jest moją ulubioną grą! Gram w nogo z przyzwyczajenia i trochę się od niego uzależniłam. Bardzo lubię serie RESIDENT EVIL i DINO CRISIS a także TOMB RAIDER. Lubię też gry RPG z czego ubóstwiam serię SUIKODEN. Gram także w wyścigi. To jest w GRAN TURISMO WIPEOUT? V RALLY czy MOTORHEAD. Lubię platformówki. Jeżeli chodzi o bijatyki 2D, to bardzo lubię serię STREET FIGHTER.

K: Dobra gosteć:). A czy grywasz może w salonach automatowych? Pierwsze nieświadomych ludzi w TTT na arenie'ach:)?

AP- Niestety, nie gram na automatach.

K: Może powtórzę... Hah - zresztą sobie wyobrażę mimo jakiegoś salonowego "maszcza", który dostaje od Ciebie baty:). A czy dużo czasu poświęcasz na granie? Nie masz problemów z pogodzeniem tego ze sprawami szkolnymi?

AP- Jeżeli jest mnóstwo czasu, to potrafię zrezygnować z grania. Granie nie jest najważniejsze. W szkole mam dobre oceny (Co do czasu który poświęcam na granie to zależy od wolnego czasu:).

K: A czy znasz jakieś inne dziewczyny, które też z zamiłowaniem grają w gry video?

AP- Znam nawet kilka, ale tylko dwie z nich grają z zamiłowaniem.

K: Z pewnością na Twojej PlayStation 2 wiele osób toie ostro w TTT. Jak oceniasz TTT w stosunku do T3? Lepszy, gorszy? Coś powtórnie się w nim zmieniło? A może TTT w ogóle Ci się nie podoba i nie masz zamiaru brać udziału w turniejach w tą grę?

AP- W TTT dobre jest to, że poprawiono niektóre błędy, jak np. gwarantu po WR + 3 na blok oraz wprowadzono tech-rolle na flipie. Nie podoba mi się, że usunięto niektóre postacie, np Ninę. Jeśli chodzi o to, co chciałabym zmienić, to jest tego zbyt wiele, by o tym mówić.

K: Życzę więc dobrych sukcesów! I do zobaczenia na następnym turnieju - może bokserzy mogli wreszcie rozegrać więcej pojedynków między sobą (za razie grałeś tylko raz - dostałeś 3:0:). A teraz w ogóle - czytasz PSX EXTREME? Lubisz ten magazyn:)? A których autorów najbardziej:)?

AP- Tak. Czytam i lubię. Oczywiście przeglądam zawsze "Kącik bijatyk" - tutaj chciałabym zmienić jedną rzecz. Mógłby być obszerniejszy. Z autorów mogę szczególnie nie wyróżniam.

K: Dzięki za wywiad i do kolejnego turnieju!

BIG THANKS to Tommy!

W domu, przed komputerem wraz z bratem

KĄCIK SZPERACZA
WŁAM 17

Cześć... ciężko mi to napisać, jednak ale HARVEST MOON kryształy niewesołe... Ale cóż zrobić, owych, dobrych gier na PSX'e zbyt wiele nie ma, a szczęście co PS2 niewiele Graczom jest dane. Ot, taki mały hoesolowy kryzys, ale będzie lepiej...

szperacz@pasztrone.pl

RANKING SZPERACZY

1. Adam "Algol" Kapecki Szczecin ..... 12 p.
2. Adam "Shadow" Bilicz, Gubin ..... 11 p.
3. Sławek "Sosi" Sosulo, Wodzisław Śląski 8 p.
   Arab Wolanik, Kamień Pomorski ..... 7 p.
4. Mateusz Bembenek, Warszawa ..... 5 p.
   Kamil Pokojowczyk, Kalisz ..... 5 p.
5. Sławomir Golba, Kluczbork ..... 5 p.
   Borys "Alison" Jagielski, Łódź ..... 5 p.
   Kinga Margerd Szczecińska ..... 5 p.
   Michał "Slacho" Staszewski, Tarnów ..... 5 p.
   Marek Wilczewski, Gdańsk-Oliwa ..... 5 p.
6. Michał "BIB" Basiura, Wrocław ..... 4 p.
   Łukasz Domerecki, Szczecin ..... 4 p.
   Michał Piotrak, Lidzbark Warm. ..... 4 p.
   Mateusz "Smoky" Śmoczyński Zielonka 4 p.
   Sławomir Wolński, Kościan ..... 4 p.

Reszta osób po 3 punkty lub mniej

CASTLEVANIA: SOTN

Kolejne ukryte przejście: zaraz po wejściu do "katakumb", nie przed zejściem na dół, w ścianie po prawej stronie jest "przycisk" otwierający drogę w prawo. Aby go uruchomić, należy skorzystać z pomocy Demona z Familiar List - odsłoni dalszą drogę.

Jacek Radwański, Chełm (1 p.)

PLAYTONIC: LOST & FOUND

Podczas odliczania pilnuj, by wskaźnik obrotów był na żółtym polu: gdy pojawi się cyferka "2" przytrzymaj hamulec; gdy cyferka "1" zniknie - puść hamulec i wciśnij gaz na maksa - wystartujesz jak rakieta.

Przegraj 100 godzin (wystarczy zostawić włączoną konsolę, by tyle czasu leciało), a odblokujesz Net - Rattle Car. Ścigaj się na torze THREE-SEVEN SPEEDWAY wszystkimi dostępnymi samochodami (nie musisz wygrywać, o otrzymasz dodatkową maszynę. Wygraj wyścig w trybie On-Line, by otrzymać kolejny samochód - Red Cat.

Bożena, Gdynia (1 p.)

DAY OF THE TENTACLE

Sposób na Oraxa: w pomieszczeniu ze smokiem biegnij po grzywę od tronu i stań tak, aby nietoperze do Ciebie nie podlatywały. Naparzaj w smoka aż straci połowę energii, po czym odpal TIME ORB (który nie pozwala na uleczanie się wroga przez pewien czas) i dobij gada. Przed walką zwiększ fire resist i defend.

Karol "PACEK" Pacewicz, Marki (1 p.)

W zależności od tego, w którym "stacie" chodzi o R miejsc na które napisywany nowe stworzoną postać) umieściny naszą postać, to zmieniają się zestawy questów. Każdy slot ma "przyporządkowane" questy, np. pierwszym questem w pierwszym slocie jest zawsze "Horn of Plenty", zaś w dziewiątym - "Witch".

Mateusz "Mathu" Banaś, Myślowice (1 p.)

DINO CRISIS 2

Gdy gramy pierwszy raz Reginą w miejscu Jungle/South Route 1 na pierwszych dwóch "chronach" możemy oehijać "kasy" do woli (dlaczie ale kaleczą się). Po zabiciu ponad 1R dinków wracamy za bramkę i zarabiamy ponad 7000 pts. Uwaga! Trik ten działa tylko w tym momencie (py. Można skoczyć po mieiacz ognia oraz wrócić się do "dinków", aby "odwiązć".

Adam "Ash" Brzezowski, Myślowice (1 p.)

MIDNIGHT CLUB 2

1) Wściekły pies: jeśli trzymasz biury na dworze, to zapewne spotkałeś się z atakiem Stray Dogo. Ręry jak molomem trzymasz w zagrodach zrobionych z płotków, jednak Stray Dog może gryźć przez płotki... Warto więc postawić podwójną zagrodę - stawiać dwa płotki w miejsce jednego.

2) Wiadomo, że gdy szaleje huragan i występują w kacie i zimie) ale można wychodzić z domu. Gdy więc zobaczysz w prognozie pogody, że jutro ma nadejść - miej się do krasnali i wynajmuj ich do pracy przy rośliakach i zwierzętach - nie ucierpią. Krasnale można najmować do pracy przez cały rok, za wyjątkiem wiosny.

3) Możesz wybrać się do spowiedzi - dzień tygodnia nie ma znaczenia, nie można jest, aby wejść do kościoła po godzinie 1:00. Wizyty w kościele nie będzie księdza (znajdziesz po za drzwiami). Wejdź za drzwi i przyroś za swe grzechy, byś nie został pokarany pryszczycą:).

4) Jeśli nie chcesz tracić pieniędzy na paszę dla krów, a nie potrzebujesz mleka, to po prostu przenieś swoje krowy na łąkę, nieużywany blok na Memory Card. Gdy znów będziesz ich potrzebował, to zyraj zwierzaki na aktualny stan swojej wry.

5) Gdy pierwszego roku na wiosnę przyjdzie do ciebie Harley i będzie chciał "pożyczyć" psa, to nie odmawiaj mu. Dzięki temu za jakiś czas będziesz mógł obdarowywać przyjaciół szczeniakami...

Michał "BIB" Basiura, Wrocław (2 p.)

1) Jeśli wrzucisz do wodospadu R różnych warzyw, które sam zebrałeś - wyjdzie wróżka i da Ci power berry.

2) Wygraj swimming festiwal by otrzymać następne power berry.

3) Kolejne power berry można złapać na plaży.

4) By dostać ostatnie, zasadź ponad 91 sztuk kwiatów; gdy przyjdzie Ann trzeba powiedzieć, żony zbierała ile chce.

5) Jeżeli zbierzesz ponad 100 z każdego rodzaju plonów, dostaniesz 3 nowe: truskawki, dynie i szpinak.

6) Aby zdobyć liście "Relaxation Tea", wiosną między 14.00 a 18.00 pójdź do chatki krasnali, daj im prezent, a zostaniesz zaproszony na imprezę.

7) Inne ryby, które można złapać:

a) Squid: w lecie zarzuć drugą wędkę (dostaniesz od Grega za złapanie ponad 60 ryb), następnie wrzuć do wody małą rybę i czekaj;

b) Angler: w zimie łap drugą wędką w morzu między 22.00 a 08.00;

c) Char: łap drugą wędką w wodospadzie lub rzece po tym jak zdobędziesz przepisy na: sashimi, grilled fish i sushi;

d) Sea Bass: gdy złapiesz ponad 200 ryb, łap za pomocą drugiej wędki w obcięcie (okio) porze roku;

e) Carp: gdy złapiesz wszystkie te ryby plus Catfish (na dnie zimowej kąpieli), łap przy Mother Hill za pomocą drugiej wędki.

8) Na początku gry nie rozwalaj wszystkich małych kamieni, bo później są potrzebne do przepisów.

9) Najlepiej zbić kasę na: wiosno-cabbage, lato-pineapple, e jesienią Sweet Potato.

Szymon "BOBER" Janiak, Kalisz (2 p.)

Aby mieć zawsze pełną konewkę, pójdź w zimie do kąpieli (tej na środku jeziora), dokąd się do samego dołu, po przejściu na górę okrunu będzie staw - napełnij w nim konewkę. Masz pełną konewkę z nieskończoną wodą.

Możesz sam wybrać kto wygra na "Cooking Festival", gdy udasz się na ten festiwal, wygra pierwsza osoba z którą porozmawiasz. Jeśli Ty chcesz wygrać, nie rozmawiaj z nikim, tylko od razu zacznij spożiewanie (nie zapomnij wziąć potrawy:).

Łukasz Błejnik, Poznań (1 p.)

Aby mieć w grze 100% należy:

- zdobyć go 10 serduszek nie żony, dziecka (lubi gorące mięso, lody, ciastka, soki owocowe; nie lubi ryb, grzybów, trufli, sera, cebuli, ogórków, pieprzu i innych przypraw), psa, kwiat oraz dla pomocników (krasnale, duszki czy jak ich tam zwą...);
- posiadać go 10 owiec i krówek;
- złapać wszystkie legendarne ryby;
- zupgrade'ować wszystkie narzędzia do najwyższego levelu;
- posiadać upgrade'y wszystkich budynków;
- sprzedać więcej niż 100 sztuk z każdego gatunku rośliny;
- przyjaźnić się ze wszystkimi w wiosce.

Jeśli dasz Louiewi (drwal) miodu podczas pierwszego roku, to podniesie się jego cena z 60 na 600.

Rafał Adamczyk, Włóchowo (1 p.)

MIDNIGHT CLUB 2 PSP

Jeżeli na Memorce będziecie mieli stan gry za RMUGGLER'R RUN, to w arcade będzie do wyboru nowy samochód (niespodzianka). NEXT. W Londynie dojedźcie do drugiego ronda za rzeką, a powinniście zobaczyć półokrągły czerwony (albo brązowy... nieważne) budynek z reklamami AOCRSTAR GAMES I ANGEL STUNTRS. Objedźcie go dookoła, a zobaczycie wjazd na górę. Jedźcie tam, ale nie do końca, przykamujcie i powoli wyskoczcie na dach (tylko go nie przeskoczcie). Tam zobaczycie brązowy kwadrat - najedźcie na niego, a z tyłu zobaczycie różowe światło - wjedźcie w nie. Brawo, nowa bryka jest już wasza. Wiecie gdzie NEXT. W Nowym Jorku dojedźcie na sam dół miasta, tam gdzie jest mjazd do tunelu, nie do niego nie wjeżdżajcie. Po prawej stronie jest wjazd do góry - wjedźcie się tam, a zobaczycie okrągły brązowy budynek, w środku niego skoczcie. Rozpędźcie się i wyskoczcie dzięki niej na dach (może to sprawić drobne trudności). Tam znowu różowe światło - miacie co trzeba zrobić. Nowa bryka jest już wasza, SUPER TAXI.

Przemysław Matuk, Limanowa (1 p.)

SOCOM II

Maleda na szybkie zwabycie ok. 34. levelu na początku. Wystarczy korzystając z triku zamieszczonego w nr 42 o przesunięciu bramy. Na północnym-wschodzie od ww. bramy znajduje się Highway Village, w której to spotykamy Humphreya i Fulcho. Zpodzamy się na przyłączenie ich do drużyny. Teraz wkładamy ich na przód naszej drużyny i ruszamy powalczyć. Obaje są na tyle dobrzy, aby poradzić nobie z czyhającymi na nas potworkami. Za każdą walką zlobywamy ok. 1R levell.

Mateusz "Mathu" Banaś, Myślowice (1 p.)

TOY STORY

Szybki start: wcisnij "R" dopiero gdy zapali się żółte światło (znaczy się maiakal. Jeżeli jesteś na schodach lub np. rampach w skateparku nie trzymaj "R", a naciskaj go "pokaczyjnie" (sam wyczujesz odpowiednie tempo).

Jeżeli zaliczysz daną postacią wszystkie Challenge, to dostaniesz bardzo fajną skłodankę z daną postacią.

Jeżeli zaliczysz wszystkie 200 Challenge (przejdziesz całą grę), to i tak nie się nie stanie, więc się nie męcz.

Na bnalec skróty do tras:

ANDY'S NEW RRUSE: Zaraz za pierwszym zakrętem w prawo, skręć w otwarte drzwi po prawej.

PIER: gdy będziesz na górnym poziomie (za "okrągłym" zakrętem) nie skręcaj w prawo na schody, a jedź prosto.

PAXING LOT. Na początku, gdy wjedziesz po schodach jedź przy prawej ścianie i zeskocz na dół.

PIZZA PLANET: Na pierwszym rozgałęzieniu drogi pojedź w prawo na górę.

MALL: Na samym końcu za(d)oje się mały kasenik, który należy okrążyć. Przejedź (jednak przez niego (w właściwie przepłyń). Jeśli masz "katerylkę" (przyspieszenie), zaoszczędzisz sporo czasu.

ANDY'R HOUSE: Jak tylko zjedziesz ze schodów skręć o 180 stopni, a nie o 90. Wjeżdżając na stych wjedź do kartonowego pudła.

RIO'S ATTIC: Gdy minieisz psa trzymaj się lewej strony i wjedź do szyku.

SID'S YARD: Gdy wyjedziesz z kurnika skręć w prawo już przed rzędem zielonych drzewek. Następnie wjedź na stół po desce i trał na katerylkę.

SID'R HOUSE: Rędąc w drugim szyku trzymaj się lewej strony, a gdy szyk się rozdwoi skręć w lewo.

NEIGHRDRHOOD: Gdy minieisz psa nie jedź prosto, skręć w lewo.

SKATEPARK. Na początku zamiast jechać prosto - skręć w lewo i jedź tą drogą.

Piotr Formanczyk, Andrzejowi (1 p.)

Redakcja nie odpowiada za błędy w treści materiałów do tegaż "Kącika...":).

MEMORKI otrzymują

Mateusz "Mathu" Banaś, Myślowice
Michał "BIB" Basiura, Wrocław
Szymon "BOBER" Janiak, Kalisz

KĄCIK SPORTOWY

SEZON 17

No i [redacted] przez co niewiele w sportowym światku się dzieje... Jak by jednak nie patrzeć, jest dostrzenie za wiele dni ruszą nasze piłkarze, jakże pomysłowo (goooool!!!) zwierzmowane ligi i puchary "stanowe"... Ale, ale – coś ten okres wakacyjny rozleniwił Was nieco, bądź w tym miesiącu dostałem mniej niż zwykle (albo mniej pracy, ale to i zadowalenie). Nie nowości tylko kasi ISS-a, którzy gromadnie nadsyłają Memoriki z bramkami. Przyznaję, że niektóre są tak odjechane, że aż czapki z głów spadają - w tym miesiącu postanowiłem zabrakować w "Kąciku..." kilka najciekawszych akcji. No, konkretnie zrobił to Kasa, za co czcić mu i chwała. Sprawa organizacyjna (bo pytania o to bardzo często) - nie bójcie żaby, karty pamięci odsyłam Wam NATYCHMIAST po tym, jak tylko je dostanę i sprawdzę. Ale, kroniki w dalszym ciągu honorowo - to już tylko od Was zależy, jaką formę przyszłej wybierzecie. I to chyba wszystko w tym miesiącu - życzę miłych, owocnych i maksymalnie pozytywnych wrażeń (odnotowek miłosiby to zresztą). (shiva)

PS. Wiadomi złośliwości rzeczy martwych (poczuł się kochać jeden z dysków, po tym jak zalewał mojowy łat z klawiszami) straciłem część bazy danych i bronię mi dwóch adresów osób wspomnianych w "Kąciku...". Jeśli ktoś ale dostał jeszcze Memoriki - walcie do mnie jak w dym!

Kontakt: shiva@pcxextreme.pl, 0600-133-603, listownie na adres Redakcji z dopiskiem "Kącik sportowy"

No i oczywiście obiecane tabelki. Mimo przerwy, to obiektywnie dotychczasowe zestawienie już bowiem olimpijskie KONAMI, nie zbiera ciągle jest zainteresowanie, co i - przede wszystkim - wciąż padają nowe rekordy. Jedziemy jeszcze przypomnieć przez miesiąc. Wszyscy szampiony w INT TRACK & FIELD 2000 - wciąż daleki tak tytuł, poprawiając wyniki i .., podsyłajcie (a dzisiaj jak najszybciej, bo jeśli nie będzie większego odzewu, to poniższe zestawienie zapewne się z tą rubryką. Tymczasem gratulacje dla Radka Illemorka (już w drodze)

100m - 7,23	Tomasz Małkowski, Bonaszewice
Hammer Throw - 108,27	Radek "Kapusz" Gorski, Poznań
Javelin Throw - 113,86	Radosław Lubo, Mączyn
Springboard - 308,05	Radosław Lubo, Mączyn
10m Trial - 88,852	Radosław Lubo, Mączyn
Long Jump - 11,04	Radek "Kapusz" Gorski, Poznań
50m Freestyle - 14,38	Radosław Lubo, Mączyn
Horse Vault - 9,825	Michał Bala, Bonaszewice
Canoeing - 1.16,000	Kamil "Rybi" Rybaczewski, Poznań

POWIEDZONKA KOMENTATORÓW

Przedtem w latach o nowej porcji zabawnych okrążeń, jakie podają z ust naszych wspaniałych komentatorów - szczerze mówiąc, ciężko już znaleźć coś nowego (ale ktoś nie coś ciekawego - niechaj podsyła!) oczkolwiek kilka perełek miało mi się wygrzebać. Let's see:

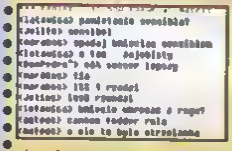
walkę sędziowski bokserski Komentatorzy Południowy ( )
Czechosłowak sędzia po sylwestrze, kabel sobie wypił Pilsnerka ( )
w Szwecji jest niewiele kibiców którzy śledzą po europejskich trofeach, a myślę o tych klubowych trofeach.
wynik jest bez wątpienia bezbramkowy ( )
I jest mamy w ringu tych dwóch papierków ( )
ta bramka nie mogła być uznana gdyż jak widać o powtórce bramki nie było
dopiero na trybunach, słychać gromkie "hop hop!" (...)
rzut narożny wypadł dobrze, ale wszystkie jest na pierwszych bramkach.
o 56 minucie goście na wszelki wypadek podwyższają na 3:1 (...)
Norwegowie w czerwonych koszulkach i białych spodenkach, Polacy w strojach odwrotnie pokolorowanych.
siedzimy sa w Montpellier bo zdaje się że tam dzisiaj zamarły bowe zapowiadali. Tak się dzieje, że gdy odbywają się Mistrzostwa Świata to zawsze temu towarzyszą jakieś dodatkowe atrakcje (...)
Młodzieniec nie wejdzie już chyba na basku - to wielka strata dla drużyny Jugosławii, dotychczas 1 bramka w turnieju na prawdę samobójcza, ale to była przypadkiem ( )
a teraz zapraszam państwa na kilkuminutową chwil przerwy

NIEMOŻLIWE?

"Dziwny jest ten świat" śpiewał swego czasu pewien kabaretowy wąsacz na pewnego kabel... Dodam tylko, że zdarzenia to jest jak najbardziej prawdziwe i miało miejsce "parę" lat temu:

Podczas ubiegłej Mistrzostw Świata w piłce nożnej doszło do spotkania reprezentacji Barbadosu oraz Grenady. Bardzo musiał wygrać mecz różnicą przynajmniej 2 goli, tak by awansować do następnej rundy rozgrywek. Oczywiście przepisy mówiły, że w przypadku wygranej o rzutach karnych, zwycięzcy zaliczo się wynik 2:0 (tak było). Na 5 minut przed końcem meczu Barbados prowadził 2:1, co nie dawało mu jeszcze szansy na awans. Wtedy piłkarze Barbadosu, którzy zrozumieli, że nie będą w stanie przełamać zwartej defensywy Grenady odwrócili atak i... strzelili sobie gola samobójczego - tak by rozstrzygnąć mecz rzutami karnymi!!! Zawodnicy Grenady zaintrygowali się w sytuacji i... wówczas strzelili gola samobójczego sobie! Doszło do kuriozalnej sytuacji, kiedy gracze Barbadosu zaczęli bronić bramki przeciwników i próbowali powstrzymać ich przed strzelaniem "samobója". W ostatnich minutach meczu widowisko było świadkami dramatycznego widowiska, o którym obrońcy drużyn przeciwnych wołowali powstrzymać napastników rywali przed trafieniami do własnych bramek!!! Ostatecznie mecz zakończył się rezultatem 2:2 i dopiero po rzutach karnych, o których kapi obszerne się piłkarze Barbadosu. Dzięki temu awansowali do następnych gier i nie to nie stwierdzić, że piłka to gra dla ludzi inteligentnych.)?

PIGUŁKA



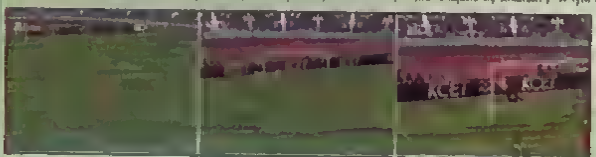
Na specjalną prośbę samych zainteresowanych, chcę zaprosić wszystkich na nowo powstały kanał IRC owy #impl, na którym od pewnego czasu spotykają się o założonych.) mniejsi bądź więksi wymieniamy się tą wspaniałą piłeczką. Kanał został założony przez następujących osobników: Elves (Kamil Rajek), Siner Morrow, LES, Blanisco i Voldo. Przy okazji wszystkich pozdrowień (i postaram się wpaść na #impl od czasu do czasu:))

Drugą sprawą to nowo powstały pierwszy polski serwis poświęcony w całości grom spod znaku ISS-a. Pod adresem www.inspl.hg.pl znajdziecie o mirę niżdże (strona ruszyła dopiero pod koniec maja, mata się więc rozkręcać) aktualizowane oceny gole rią zdjęć (o tym z najnowszego WES na PS2!), a także różnego rodzaju tak tyki i ustawienia do ISS PE i ISS PE 2. Jest też chat do pogadanek i Księga Gości!

Sprawa trzecia - i chyba najważniejsza, bo pytania o to czuje w listach/telefonach. UWAGA WSZYSCY SZARPIĄCY W LMA MANAGER 2001! Jest nie udało Wam się osiągnąć w tym "menadżerku" żadnych sukcesów (powinno zakupno najlepszych zawodników! Takie posiadania najlepszych trenerów itp.) to bynajmniej nie jest to winą zwalonej gry, tylko efekt zastosowania przez CODEMASTERS specjalnego zabezpieczenia. Po prostu gra sprawdza, czy w środku komuś kręci się panel czy też oryginał na czarnej płycie i jeśli wykryje to pierwsze - zaczyna się wszystko komplikować. Podobny motyw był swego czasu z trzecią częścią SPYRO

KONKURS KONKURS NA NAJŁADNIEJSZĄ BRAMKĘ W ISS EVOLUTION 1&2

Ehe! Po pomoc roku przyszedł wyczekiwany konkurs na najładniejszego (we najbardziej bezsensownego, bo z tych w ISS-ach nie brakuje) gola w standardowej pilocze Konami. Bezsensy pod swego akie czyści EVO tutaj sprzeże się i nadsyłanie swe ulubione akcje, najlepiej bezsensowne (a by historycznie przypadkiem dostał:) Proszę Was tylko o jedno - nie przesadzajcie z bramkami z rzutów wolnych. Są ładne, ale zdecydowanie bardzo do siebie podobne, toteż priorytet w "Kąciku" będą miały gole zdobyte z akcji lub np. rzutów rożnych (no? znajdzie się śmiałek?) W tym miesiącu nagradzamy trzy trafienia - do zwycięzców tradycyjnie wędrują Memoriki (kasa)



Gustowna brameczka Bartosza "Banana" Banaszewskiego z połowy boiska. Piłka odbiła się jeszcze od wewnętrznej części słupka z poprzeczką, od bramkarza i dopiero wtedy wpadła do siatki.

Podobny do poprzedniego gol, tym razem autorstwa Marcina Lisonia ze Śl'ska. Bramkarz bez szans.

Taki oto majstersztyk stał się dziełem Dawida Krolsa z Rzeszowa. Pozornie niegroźny strzał z głębi pola bramkarz, piłka spada na ziemię z tyłu, po czym turla się po poprzeczce i wpada do bramki. Prawdziwe kuriozum!

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Tak sobie myślę (naprawdę - czasem mi się to zdarza!), jak mi jest, że stopnie pojawiają się nowi zapaleńcy, szarpiący w tak wielkiej już pozycji. Wydawać by się mogło, że pierwszy TONY powinien już dawno zawitać w gnatach lumusa, tymczasem w tym miesiącu dostałem (jedną, bo jedną - ale zawsze) taśmę od Juniorsza Małka, który... dokonał rzeczy z gatunku niemożliwej i poprawił kilka rekordów! Szczerze mówiąc, dwa razy sprawdziłem taśmę, oczy wrzeciorując ze zdumienia, ale fakt pozostaje faktem - zerkelujcie na poniższe wyniki. Arcydzieło!

Rekordy za "całość"

WAREHOUSE	1,[illegible]	Wiktor "Vicko" Olkuski, Czeladź
SCHOOL MIAMI	1,[illegible]	Krzysztof "REX" Piewczyk, Katowice
SKATE CHICAGO	[illegible]	Janusz "Maly" Matek, Sosnowiec
MALL NY	[illegible]	Janusz "Maly" Matek, Sosnowiec
DOWNTOWN	1,[illegible]	Bartek "Beaman" Ratajczak, Otłynia
ROSWELL	1,[illegible]	Janusz "Maly" Matek, Sosnowiec
DOWNHILL	[illegible]	Łukasz "Oli" Marczyk, Słupsk
STREETS SF	1,[illegible]	Krzysztof "REX" Piewczyk, Katowice
BURNSIDE	[illegible]	Wiktor "Vicko" Olkuski, Czeladź

Rekord za jeden trik

WAREHOUSE	[illegible]	Wiktor "Vicko" Olkuski, Czeladź
SCHOOL MIAMI	387,874	Krzysztof "REX" Piewczyk, Katowice
SKATE CHICAGO	397,386	Janusz "Maly" Matek, Sosnowiec
MALL NY	216,643	Łukasz "Oli" Marczyk, Słupsk
DOWNHILL	388,704	Łukasz "Oli" Marczyk, Słupsk
DOWNTOWN	616,888	Łukasz "Oli" Marczyk, Słupsk
STREETS SF	1,141,388	Krzysztof "REX" Piewczyk, Katowice
ROSWELL	391,864	Janusz "Maly" Matek, Sosnowiec
BURNSIDE	391,864	Wiktor "Vicko" Olkuski, Czeladź

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Agrrrhh! Miesiąc temu pocisk ☻ pisałem głównie w swoim nieodrodzeństwie (i dwie banki w plecy), nie mogłem więc wrzucić najnowszych wyników. Nie mogłem?! Hmmm... Oto fragment tekstu, który nie pozostał w zeszłym miesiącu: "Uwaga! Errata! Jednak udało mi się wrzucić wszystkie nowe wyniki - po trzeciej dobie bez snu właśnie zjawiłem się w Redakcji i odpalam sobie Wasze kazoty Hardcore, po prostu hardcore:). Ekipa z Katowic jak zwykle rulez! I wiecie co? Nadwiedziania potrafiłem nie spać 2 doby i poczta ☻ drukuje niesłychanie szybko. OEEEZZZ! No nic, tak jak obiecałem, tak naprawdam teraz wszystkich tych, którzy na przestrzeni dwóch ostatnich miesięcy zdołali wpaść na listy. Innymi słowy, Mamerki lecą ☻ REXa i Luba (w myśl tradycji) oraz do Roberta z Chełma. Czekam na jeszcze lepsze wyniki!

Rekordy za "całość"

THE HANGAR	5,140,734	Maciej "Lobo" Łatuszek, Katowice
SCHOOL II	4,081,800	Robert "Emo" Emeryk, Chełm
MARSEILLE	2,863,861	Krzysztof "REX" Piewczyk, Katowice
NY CITY	3,088,618	Maciej "Lobo" Łatuszek, Katowice
VENICE BEACH	3,338,800	Krzysztof "REX" Piewczyk, Katowice
SKATESTREET	2,862,540	Maciej "Lobo" Łatuszek, Katowice
PHILADELPHIA	2,840,964	Krzysztof "REX" Piewczyk, Katowice
THE GULLRING	4,448,997	Krzysztof "REX" Piewczyk, Katowice
HOPPER DROP	1,883,942	Wiktor "Vicko" Olkuski, Czeladź
SKATE HEAVEN	4,915,084	Robert "Emo" Emeryk, Chełm

Rekord za jeden trik

THE HANGAR	3,218,614	Maciej "Lobo" Łatuszek, Katowice
SCHOOL II	1,675,388	Tomasz Glanowski, Koszalin
MARSEILLE	1,872,745	Robert "Emo" Emeryk, Chełm
NY CITY	1,388,414	Maciej "Lobo" Łatuszek, Katowice
VENICE BEACH	1,987,847	Krzysztof "REX" Piewczyk, Katowice
SKATESTREET	1,382,888	Maciej "Lobo" Łatuszek, Katowice
PHILADELPHIA	1,481,888	Krzysztof "REX" Piewczyk, Katowice
THE GULLRING	2,678,888	Krzysztof "REX" Piewczyk, Katowice
HOPPER DROP	579,538	Wiktor "Vicko" Olkuski, Czeladź
SKATE HEAVEN	1,883,888	Robert "Emo" Emeryk, Chełm

Sydney 2000

Oki-doki - to już raczej na pewno ostatnie podsumowanie SYDNEY 2000 w "Kąciku..." Wiecie zresztą zapewnie, że zanosiło się na podsumowanie rekordów lepszych niż to poniżej, ale - szczerze mówiąc - wydaje się być już mało realne. W tym miesiącu tylko jedno nowe osiągnięcie udało się jeszcze wpisać na listy (a dostałem trzy taśmy - dwie z nich nagrywały tochowe, ale jednak z osiągnięciami słabszymi niż te aktualne). Za co łaskawa karta pamięci wędruje pod tylko mało znany adres).

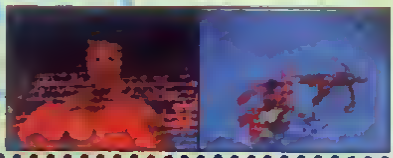
100m - 9,73
Radosław Loba, Mieszyn
110m pły - 9,83
Adam "Nero" Piekutko, Jasło
Javelin Throw - 110,00
Adam "Nero" Piekutko, Jasło
Hamer Throw - 112,00
Radosław Loba, Mieszyn
Triple Jump - 21,35
Radosław Loba, Mieszyn
Skeet Shooting - 73 00
Tomasz Dydala, Olkusz
Grzegorz Karnas, Lubań
100m Freestyle - 42,10
Radosław Loba, Mieszyn
10m Diving - 401,73
Radosław Loba, Mieszyn
Kajak K1 - 91.00
Tomasz Dydala, Olkusz

Tele SportXtreme

Pytanie w zeszłym miesiącu było wybitnie proste, mało skomplikowane i w ogóle nikt nie powinien mieć z nim ŻADNYCH problemów. A jednak! Odpowiedzi było sporo, z czego naprawdę "niewąska" liczba mijała się z prawdą - nie, brat Boża amerykańskiego SNES-a nie stworzyło KCET, jeno KCER, czyli amerykański oddział KONAMI z Honolulu. Szczęśliwcem w tym miesiącu zostaje Adrian Szestak z Krakowa. A żeby wszelkie nieco sprawę, na ten numer pytanie jest z gatunku "a co chodzi jakby". Dla ułatwienia tylko powiem, że wymyślił je Polak, hehe! A więc:

Jak nazywał się pierwszy boks wydany przez EA na konsola 32-bitowe...?

Mailcie na znany i nieustannie niezmienny:) numer telefonu: 0606 133 883. Na odpowiedzi czekam w dniach 25 - 27 lipca, oczywiście najlepszym i najprostszym sposobem jest wysłanie SMS-a - za zwięzłą podaną odpowiedzią, imieniem, nazwiskiem oraz adresem. SMS-y przyjmuję do końca lipca.



listy

"[...] Witam! Jaka jedna z najlepszych konsoli na PSX-a w Polsce, mam zamiar kupić konsolę - ale z bardzo ograniczonym przez Ciebie podczas EP2? Może się wtrącę... kiedy przeczytałem rubrykę z konsolą ISS-a podczas EP2 (pokochałem ją dosłownie, za bardzo się nie odbiłem...). Czy planujesz "ocet" (kompatybilność w tym konsolę)? A może jest już zaplanowany jakiś artykuł konsoli w tej konkretnej grze? I, wreszcie wszystkim, DLACZEGO W POLSCE JEST TAK MAŁO TURNIEJÓW ISS-a? [...]" Bolek, Czeladź

Hmm... Cóż, szczerze mówiąc, po głowie cały czas (tak mniej więcej od zakończenia EP2) chodzi mi go głowie zorganizowanie jakiegoś dużego turnieju, najprawdopodobniej już nie w "Jedynce", nie w ISS PE2. Na razie zbyt wcześnie jest by mówić o czymkolwiek, nie mogę zdradzić, że "jakiś" turniej na pewno się odbędzie. Nie wiem kiedy, nie wiem (ale duży, nie wiem gdzie. Ale będzie, jakem Shiva. Dlaczego jest tak mało tego typu imprez w Polsce? Nie, dobre pytanie! Zwróć uwagę, że zainteresowanie ISS-em jest podobne (jeśli nie większe) niż TEKKENem. Tymczasem tłuczarzenie i mano Jany spotykają się ze sobą stosunkowo często (turniejów w T3 było już chyba kilkanaście), podczas gdy w ISS-a dane było pykać tylko podczas imprez organizowanych przez PSX EXTREME (docelowo tak:). Cóż...

"[...] Yo! Na początek - dzięki, jesteśmy z bratem na fejsie. Kamelu nie denerwuj się! A rodzina jest dumna, mówisz! Pomysły do TNPS2 są wspaniałe, podłączam się i stworzyłem własny skate-park. To prosta konstrukcja, nastawiona na wysokie wyniki. Wypróbuj go pewnie, aby wreszcie mogli w Tony ego mogli Ci przyznać dodatkowe wyniki. Mianowicie chodzi mi o połączony trik i "zaliczenie" w stworzonym przez skate-parku (...). [...]" Kamil, Olsztyn

Po pierwsze, dzięki wszystkim, którzy nadesłali do mnie swoje skate-parki. Co by jednak nie mówić, treściwszą mniej emocjonalnie podchodzę do pomysłu drukowania ich w "Kąciku..." (przyznasz są raczkowane zbyt słabo, a i jakość pozostawia nieco do życzenia), a na za tym idzie - późniejszych zmagań zainteresowanych na tak powstałych planszach. Wysterczy chyba to, no jest.

"[...] Chciałem się zapytać nad pewnym zagadnieniem, mianowicie nad propozycjami do "Kącika...". Może by tak na stałe wprowadzić mini-dział zapowiedzi, coś jak w "Kąciku bijącym"? Na stronie np. KONAMI znajduje się dużo serwerów z nowego ISS-a. Wypadałoby również wprowadzić rubrykę "Sporting Partner", można również zorganizować konkurs na najdłuższą listę w ISS PE2. [...]" Grzegorz, Jaworzno

Z zapowiedziami różnie bywa - generalnie w komacie "sportówek" wydawcy obijają się nieco, publikując bardzo mało słodkie czy filmów z najnowszych produkcji. Samo KONAMI informacje o kolejnych projektach z serii ISS wypuszcza na rynek mierzadko dosłownie na miesiąc/dwa dni przed finalnem gry ☻ sklepów (vide ISS PE2 na Szarika). Ale, nie - jeśli tylko coś ciekawego się pojawia, zawsze staram się to wrzucić do "Kącika..." Kwestia zainteresowania opieszali od ludzików proponujących zagrać z kimś nowym - jak najbardziej! Przysyłajcie krótkie informacje (imię, nazwisko, miejscowość i telefon kontaktowy) - bardzo chętnie odpowiednie materiały opublikuję.

Thanks to Kamil i Fabian (dzięki za skate-park, postaram się go wykorzystać) Młody z Poznania, Patagon, Sylwek Sylwester, Miedziak i Eme, Dawid Szewczyk i Michał Buga) (na de się odkryć żadnego dodatkowego pucharu!) Piotr Zgrzeba z Poznania, Jacek w Wałbrzycha (może kiedyś :) i Kopies

Hah, co to rozpoczynam wyliczankę: Krzysztof Piewczyk, Maciej Łatuszek, Janusz Matek (THPS i THPS2), Radek Gorski (TEAM 2000), Adam Piekutko (SYDNEY 2000), Adrian Szestak (Jak SportXtreme), Grzegorz Gawlak (ISS, za całokształt).

KĄCIK WYŚCIGOWY
LAP 28

Witajcie!!! Szkoła dawno się skończyła, wakacje trwają, jednak nie pogody coś nie widać. Całe szczęście, że wreszcie coś się ruszyło w temacie wyścigów na PS2 i nowy kolejnego "pewniaka" w tej dziedzinie, który rozchmurzy niebo, bo jak na razie sprawa innego "niciora" - GT3 - jeszcze nie jest pewna. Oczywiście tym "pewniakiem" jest LE MANS 24 HOURS, który zagościł już na stałe do "Kącika..." (DC). Mam nadzieję, że postaracie się o czasy z wersji na PS2, a ja już za miesiąc będę miał w czym wybierać. Może to być pierwsza gra, której wyniki w "Kąciku..." będą pochodzić z dwóch konkurencyjnych konsol.

Wszystkich Czytelników, którzy mają dostęp do Internetu zapraszam na nowo otwarty kanał na IRC-owy: #f1pl, na którym można pogadać o Formule 1 i innych wyścigach z prawdziwymi znawcami tematu, którzy udzielają się na takich grupach dyskusyjnych, jak to za strun "www.f1.boga.pl" oraz "formula1.koti.com.pl", które to uważam za najlepsze serwisy informacyjne w Polsce o tym pięknym sporcie. To by było na tyle i do przeczytania za miesiąc.

telefon domowy: (032) 209-41-42
telefon komórkowy: 0603 984-172
e-mail: gamaroll@o2.pl

MITSUBISHI 3000 GT LIMITED EDITION

Opracował Marcin Szewczyk z Warszawy

Nie i proszę - minęły 4 lata od powstania GT Włochy gdy udało się kupę. To bogowie się najlepsze formuły, a najbardziej lubiany i trzymany w garażu było Mitsubishi GTO Twin Turbo (w Europie to mazyna zwie się Mitsubishi 3000 GT, ale o tym to chyba mazdowcy moderzyści przypominać nie muszę). To bryka pozwoliła się również o drugiej odsłonie GT. Najnowszym modelem w serii jest oczywiście wersja limitowana. Można ją chwalić zdaje się za złote kwoszcie JC (za sposobie latającej przyjaciółce wyłoty "wyprzedzeniowy" na Laguna Seca). Wiejąc to cała, trudni przedstawienie w następujący sposób:

Zakładamy oczywiście Super Soft.

Zwalczanie
Zależy polegać na zwalczaniu podwozia, na dole lepiej przyczepność, oraz jego maksymalnym obniżeniu (samochód ma lepszą zwrotność).
11.0/0.0
05/100
6/6
6/7
3.0/2.0
0.10/-0.05
4/7

Zauważyłem, że zmiana się styl jazdy - gdy pokonuje gaz, samochód zwalnia lub skręca na drodze.

Przeciwnicy
Po zajęciu na odpowiednie obroty samochód ma maksymalnego boga.
Najlepsze ustrojstwo Auto Setup = 10, potem:
1 3.200
2 2.100
3 1.800
4 1.000
5 0.900
6 0.800
FINAL 2.000

Zauważyłem, że 6. bieg przestaje się, pomimo przy ok. 8000 tm./min. osiąga maksymalny wynik.

Opoiłery
Samochód ma dużą wagę i nie trzeba już na dużej hodowcz. 0.A8/0.53
Przy takim ustawieniu samochód skręca osiągnie małe mały opór, gdyż pozostawia osiągnie małą przyczepność.

Elektronika
Wtym zabiegu tak na podrzędne układy ABCC i TCSC, na które nie warto marnować biegu
1/0
20/20
10/20
Gdy będziemy pozwalniać gaz, łapiel będziemy skręcali.
Przy małych przyśpieszeniach samochód zaczyna się w zakręt jak Subaru Impreza o zadnie zadrzewnie.

24 HOURS

KLASA - LMP

1	LE MANS- 3.26.970 Sławek Twardowski z Brzeziny
2.	DUGATI- 1.29.700 Sławek Twardowski z Brzeziny
3.	BRNO- 1.37.847 Andrzej Bednarczyk z Charzewa
4.	DONNINGTON NATIONAL 0.54.950 Sławek Twardowski z Brzeziny
5.	DONNINGTON GRAND PRIX - 1.16.185 Sławek Twardowski z Brzeziny
6.	CATALUNYA NATIONAL 0.56.110 Sławek Twardowski z Brzeziny
7	CATALUNYA GRAND PRIX 1.25.922 Andrzej Bednarczyk z Charzewa
8	SUZUKA EAST 0.37.009 Andrzej Bednarczyk z Charzewa
9	SUZUKA WEST 0.57.773 Sławek Twardowski z Brzeziny
10	SUZUKA GRAND PRIX 1.40.180 Sławek Twardowski z Brzeziny

KLASA - LMP

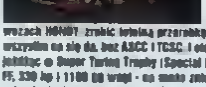
1	LE MANS- 3.29.301 Sławek Twardowski z Brzeziny
2.	DUGATI- 1.30.907 Sławek Twardowski z Brzeziny
3.	BRNO- 1.40.300 Sławek Twardowski z Brzeziny
4.	DONNINGTON NATIONAL 0.54.651 Sławek Twardowski z Brzeziny
5.	DONNINGTON GRAND PRIX - 1.17.584 Sławek Twardowski z Brzeziny
6.	CATALUNYA NATIONAL 0.56.841 Sławek Twardowski z Brzeziny
7	CATALUNYA GRAND PRIX- 1.26.410 Sławek Twardowski z Brzeziny
8.	SUZUKA EAST- 0.39.005 Mateusz Jany z Tychów
9	SUZUKA WEST- 0.58.906 Sławek Twardowski z Brzeziny
10.	SUZUKA GRAND PRIX 1.41.274 Sławek Twardowski z Brzeziny

KLASA - LMGTS

1	LE MANS- 3.47.143 Sławek Twardowski z Brzeziny
2.	DUGATI- 1.40.730 Sławek Twardowski z Brzeziny
3.	BRNO- 1.52.643 Sławek Twardowski z Brzeziny
4.	DONNINGTON NATIONAL- 1.00.335 Andrzej Bednarczyk z Charz.
5.	DONNINGTON GRAND PRIX- 1.25.709 Andrzej Bednarczyk z Charz.
6.	CATALUNYA NATIONAL- 1.02.600 Sławek Twardowski z Brzeziny
7.	CATALUNYA GRAND PRIX- 1.36.287 Andrzej Bednarczyk z Charz.
8.	SUZUKA EAST- 0.41.773 Sławek Twardowski z Brzeziny
9.	SUZUKA WEST-1.04.351 Andrzej Bednarczyk z Charzewa
10.	SUZUKA GRAND PRIX 1.58.937 Andrzej Bednarczyk z Charz.

HONDA ACCORD SIR-T

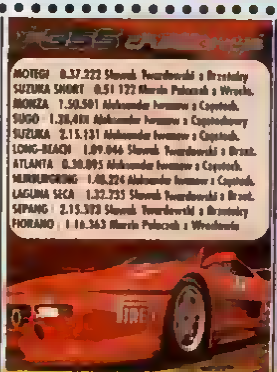
Opracował Marcin Szewczyk z Warszawy



Teraz mogę poszło zwalczanie TOCA, wyścigów ulicznych i hodowcz. Samochód ten mają na kupić w nowych wozach HONDY zrobić kolejną przerwkę dokonując on ciągu wszystkim na się da, bez ASCC i TCSC. I otoczyć się nim on wolt jakiejkolwiek Super Turing Trophy (Special Events). Dane: napęd FF, 330 hp i 1100 kg wagi - za mało zwłaszcza, ale on tych ustawieniach zapewne wtoto z Wac zmiani zmiani i on złote pozostawi tobo ten model w garażu.

Opony- SUPER SOFT	Otrzymio	Biegów-
	3.410	
Zwalczanie:	2.210	
0.0/2.0	1.000	
100/100	1.205	
5/5	1.001	
6/4	F 2.900	
1.0/2.0	Auto Setup 5	
0.00/-0.10		
3/4	Opoiłery.	
	0.500.30	
Gumolese:		
0/10	Zlektronika:	
	1	
	00	
	10	

Nagrody w postaci kart pamięci w tym miesiącu otrzymują: Piotr Guk- sa za "Tplooztreme" oraz Marcin Szewczyk za opisy



PRZYSPIESZENIE I PRĘDKOŚĆ FIATEM 900P:

0-400:
1) 18.100 Jacek Godziński ze Świdnicy
2) 18.137 Paweł Godziński ze Świdnicy
3) 19.234 Artur Colas ze Strzelec Opolskich
4) 19.301 Eugeniusz Zalewski z Cieszyna
5) 19.800 Krzysztof Płowczyk z Katowic

0-1000:
1) 27.000 Jacek Godziński ze Świdnicy
2) 27.368 Paweł Godziński ze Świdnicy
3) 27.700 Artur Colas ze Strzelec Opolskich
4) 28.121 Bartek Bednarek z Brylewa St.
5) 28.100 Eugeniusz Zalewski z Cieszyna

Prędkość:
1) 271,45 Marek Kołciuk z Krakowa
2) 272.72 Artur Colas ze Strzelec Opolskich
3) 278.23 Paweł Godziński ze Świdnicy
4) 258.36 Jacek Godziński ze Świdnicy
5) 257.56 Krzysztof Liczbiński z Olsztyn

TELEEXTREME

Zapłacie latalne! Udało mi się wyprowadzić Was w dole 66. Egzaminował Lewiatanowa, który jest autorem pytania z poprzedniego miesiąca! Prawie każdy dowiedzący "wyskakiwał" z odpowiedzią, że pomnik ten znajduje się na pierwszym 66-ie Pocałowne, każdy zaczynał doświadczenia od pierwszego 00-a o Grocki! Wszystko się zgadzało, pomnik był, tylko brzydki (na mój kolorów obrotowych w pytaniu (na pierwszym miał kolor biały z nim spwa) biały kolor, na długich 66-ach także można było znaleźć taki pomnik, jednak i tam jego barwa się zgadzała. Prawidłową odpowiedź zamieszczam poniżej, zwycięzcą został Piotr Bukos z Lubania, Karta pamięci już jedzie. Gratulacje!!!

A tak prawidłowa odpowiedź:
Pomnik z makolem, brzydko-białym krzyżem znajduje się na Cmentarzu 00-ia, na drugim odcinku pomiarowym na lewej stronie drogi.

Pytanie na bieżący miesiąc:
(Pytanie nadesłał Łukasz Szewczyk)
W pierwszej części COLIN2 znajduje się urządzenie nazwane kierownicy, które każdy szanujący się fakir rajdowy zna i z pewnością wymieni bez zastanowienia. Jednak przypadek sprawił, że wśród tych nazw brakuje zabrakło... No właśnie—kogo? Wskaż nazwisko i podaj pewien jego niedoszedłości o tej kultowej grze.

a) B. Bonanpera
b) T. Makkinen
c) R. Burns
d) J. Kankkonen
e) B. Auriol
f) C. Sainz

Termin: do 4 sierpnia 2001 r.

TOCA World Touring Cars

1.Monza	1:00.082 Maciek Zioło z Drzyna
2.Dijon Prenois	02.032 Tomasz Gliwnia z Rzeczowa
3.Catalunya	1:20.344 Maciek Zioło z Brzeg
4.Brands Hatch	32.000 Tomasz Gliwnia z Rzeczowa
5.Oulton Park	30.850 Bartek Bednarek z Brylewa St.
6.Southern	30.940 Tomasz Gliwnia z Rzeczowa
7.Buenos Aires	53.984 Tomasz Gliwnia z Rzeczowa
8.Mexico City	1:04.385 Tomasz Gliwnia z Rzeczowa
9.Road America	1:36.021 Bartek Bednarek z Brylewa St.
10.51 blog	1.12.034 Bartek Bednarek z Brylewa St.
11.Tl Aute	1:04.000 Tomasz Gliwnia z Rzeczowa
12.Adelaide	1:02.901 Maciek Zioło z Drzyna
13.Silverstone	00.971 Tomasz Gliwnia z Rzeczowa
14.Brandls	1 17.402 Maciek Zioło z Drzyna
15.Donconver	30.334 Maciek Zioło z Drzyna
16.Laguna Seca	1:02.044 Bartek Bednarek z Brylewa St.
17 Walkins blog	00.362 Maciek Zioło z Drzyna
18.Nurburgring	1:02.935 Maciek Zioło z Drzyna
19.Hockenheimring	40.040 Tomasz Gliwnia z Rzeczowa
20.Suzuka	1:20.322 Tomasz Gliwnia z Rzeczowa
21.Sepa	1:01.375 Tomasz Gliwnia z Rzeczowa
22.Sebarst	1.15.301 Tomasz Gliwnia z Rzeczowa
23.Barbora Paradiso	1:01.464 Tomasz Gliwnia z Rzeczowa

CASTROL TOM'S SUPRA GT

Opracował Marcin Szewczyk z Warszawy

Ustawienia, które zamieszczam poniżej mogą być zastosowane w trzech modelach Toyoty Supry:
(R) Denso SARD Supra GT (można go zdobyć w 30 lapu Trial Mountain)
(C) Castrol TOM'S Supra GT (ten można kupić)
(C) COMA ONE Corumo Supra GT (A ten w Special Events w GT 500 Championship!
Wszystkim samochody mają podobne kształty nadwozi i dane techniczne: 600 hp, 1100 kg i ok. 9kkg/4000rpm. Samochody te, są podsterowne przez moje. Jeżdżą jak przyklejone do jezdni i naprawdę trudno się bardzo skręcić by tłumaczenie nimi bocznie, bo przy wyjątkowych ustawieniach zdarza się bardzo często. Nie będę dłużej zanudzał więc przechodzę do ustawień. Na początku wybierzcie sobie jeden z powyższych modeli - polecam Castrol TOM'S Supra GT - gdyż jest najbardziej zbalansowany i ma najbardziej "sprzyjający" wygląd..

Opony- SUPER SOFT

Zawieszenie
8.0/8.0
80/75
0/0
0/7
2.2/1.8
0.30/-0.10
3/4

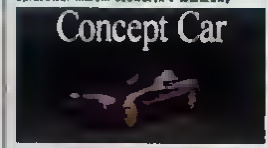
Gearbox
Najgorsze Auto Setup = 12
3.029
2.310
1.900
1.633
1.292
0.000
0.2.500

Skrzynia biegów:
1
4/7
0/5

Spoilery:
ASCC 15
TCSC 15

CODGE CONCEPT CAR

Opracował Marcin Szewczyk z Warszawy



Samochód ten nie należy do najmocniejszych z serii Dodge, ale jego zaletą jest to, że jest niezmiernie lekki. Silnik w wersji normalnej ledwo się zdąży zajmować i nie jest w pełni wykorzystywany, lecz w wersji Hardwarowej, i mocniej za wiele się da się z niego wycisnąć, jednak gg lekkim tuningu można się cieszyć jazdą. Samochód można dostać przechodząc licencję B na złoto. Kapitalny na wszystkie, Racing Modification, TCSC, ACSC, Opony Super Soft.

Zawieszenie:
12.0/2.0
0/0/0
3/4
4/5
2.2/1.8
0.00/0.00
0/0

Gearbox:
0/0

Skrzynia biegów
Auto Setup 1
4.110
3.010
2.230
1.731
1.381
Final 2.900

Spoilery:
0.37/0.32

Efektywność:
0
41
20
ASCC 70
TCSC 10

COLIN MC RAE RALLY 2.0

FINLANDIA

1. 1.00.33 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 1.58.86 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 0.47.51 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 1.57.56 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2.07.30 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 2.13.41 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 2.00.56 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 2.12.00 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 2.00.32 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 0.53.81 Dariusz Lisowski z Warszawy

AUSTRALIA

1. 2.21.44 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 2.00.96 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 2.19.83 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 2.46.81 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2.10.29 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 2.30.64 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 2.43.10 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 2.27.30 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 2.04.45 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 1.00.00 Dariusz Lisowski z Warszawy

GRECJA

1. 2.07.58 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 2.16.73 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 0.53.03 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 2.00.00 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2.24.45 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 1.11.02 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 2.00.47 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 1.58.61 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 2.12.10 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 2.00.00 Dariusz Lisowski z Warszawy
11. 1.30.04 Zygmunt Magdziak z Lublina

KENIA

1. 1.30.04 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 1.00.93 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 0.47.47 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 1.51.03 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2.30.37 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 1.40.10 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 1.00.30 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 2.13.00 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 1.46.75 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 2.04.00 Dariusz Lisowski z Warszawy
11. 1.30.04 Dariusz Lisowski z Warszawy

FRANCJA

1. 2.13.00 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 2.22.36 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 2.26.05 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 2.33.02 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2.27.79 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 2.20.07 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 2.00.56 Tomasz Dydala z Olkusza
8. 1.00.02 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 1.00.30 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 2.00.01 Dariusz Lisowski z Warszawy

ITALIA

1. 2.02.22 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 2.32.07 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 2.31.91 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 2.32.07 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2.33.00 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 1.00.42 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 2.22.02 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 1.00.93 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 2.43.14 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 2.40.21 Dariusz Lisowski z Warszawy

SZWECJA

1. 2.00.96 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 2.19.40 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 1.16.37 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 2.27.06 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2.33.00 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 2.33.07 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 2.12.12 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 2.00.96 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 1.16.04 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 2.00.00 Dariusz Lisowski z Warszawy
11. 1.30.50 Dariusz Lisowski z Warszawy

WIELKA BRYTANIA

1. 1.41.00 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 1.29.70 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 2.37.10 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 1.48.30 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2.47.71 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 2.00.55 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 2.46.10 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 1.03.10 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 2.36.74 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 2.48.00 Dariusz Lisowski z Warszawy
11. 1.30.54 Dariusz Lisowski z Warszawy

MITY I LEGENDY O MERCEDESIE CLK NARESZCIE OBALONE

Kilka dni przed oddaniem gazety do druku po raczytaniu kolejnej recenzji, w internecie jak zdobyć nie wiem w Gran Turismo 2. Już nie raz mówiłem sporo i powtarzę jak go zdobyć: a to, dzięki bylo bugu wszystkie samochody, o to podtrzymuje jak mi nie wiem i wygrać, ale chyba wystarczy... Od. Mamy więc przyjemność że tym razem nie musimy złotymi sobie przeżywać pewnego cyklu, by się znów nie rozczarować i nie stracić i tak już bardzo brakującego mi czasu, pokuś cię na dużo na spokojnie i spisz instrukcji podpowiedzieć mi że to jest to. Gdy zasiadłem do gry i wreszcie po dwóch dobach słuchania się za długo oczekiwany przez miliardy "Starcraft" wpadł do mojego garażu, a mnie w nie dziwnie słuchu serca. Nieważne jest, i to wszystkie spokojnie że to nie drugie dla ich bardzo nie nie tego samochodu w GT2 poradzę do tamtego.

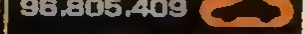
Podczas Wam powiem sposób jak go zdobyć, uprzedzam jednak że metoda ta sprawdziła się w wersji PAL, nie mam pojęcia czy zadziała w NTSC i nie mam zamiaru się sprawdzać, gdyż jak zdobędę samochód z tej gry, chyba już nie mam nic więcej do kolekcji życia, tym bardziej że w następnej będzie GT3.

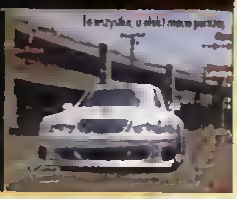
Co więc do dzieła:

1) Na początku należy zdobyć wszystkie puchary w Gamedzie na złoto.
2) Potem należy zaliczyć całe Arcade (drugą płytkę) na poziomie- difficult.

3) I po trzecie należy zdobyć (tylko najlepsze osiągnięcie): 96.000.000 Credits.

Nie będę przypominał, że najdroższe auto do kupienia (np. Escudo) kosztuje zaledwie 2.000.000 Cr, więc przeliczcie sobie ile to jest jeżdżenie by to zarobić, więc nie dziwcie się, że mam dość tej gry





CZASY Z TRAS DO GT2 FIATEM 500R

Trasy asfaltowe.

1. Tahiti Road ..... - 1.00.407 Marek Kotwicki z Krakowa
2. Midfield Raceway ..... - 1.20.042 Bartek Bednarek z Gryfowa Śl.
3. High Speed Ring ..... - 1.03.204 Marek Kotwicki z Krakowa
4. Super Speedway ..... - 0.30.960 Bartek Bednarek z Gryfowa Śl.
5. Seattle Short Course ..... - 1.02.203 Jacek Rudnicki ze Świdnicy
6. Rome Short Course ..... - 0.55.331 Jacek Rudnicki ze Świdnicy
7. Red Rock Valley Speedway ..... - 1.28.501 Marek Kotwicki z Krakowa
8. Seattle Circuit ..... - 1.03.290 Marek Kotwicki z Krakowa
9. Roma Circuit ..... - 1.34.870 Bartek Bednarek z Gryfowa Śl.
10. Grindelwald ..... - 1.24.451 Jacek Rudnicki ze Świdnicy
11. Laguna Seca Raceway ..... - 1.30.921 Marek Kotwicki z Krakowa
12. Apricot Hill Speedway ..... - 1.28.725 Marek Kotwicki z Krakowa
13. Motor Sports Land ..... - 0.34.281 Jacek Rudnicki ze Świdnicy
14. Trial Mountain Circuit ..... - 1.32.650 Marek Kotwicki z Krakowa
15. Clubman Stage Route 5 ..... - 0.50.258 Marek Kotwicki z Krakowa
16. Grand Valley East Section ..... - 1 11 506 Marek Kotwicki z Krakowa
17. Grand Valley Speedway ..... - 2.07.415 Marek Kotwicki z Krakowa
18. Special Stage Route 6 ..... - 1.33.407 Marek Kotwicki z Krakowa
19. Autumn Ring ..... - 1.21.447 Marek Kotwicki z Krakowa
20. Test Course ..... - 1.11.067 Bartek Bednarek z Gryfowa Śl.
21. Deep Forest Raceway ..... - 1.21.006 Bartek Bednarek z Gryfowa Śl.
22. Roma - Night ..... - 1.46.814 Bartek Bednarek z Gryfowa Śl.
23. Autumn Ring Mini ..... - 0.37.071 Bartek Bednarek z Gryfowa Śl.

Trasy szutrowe.

1. Tahiti Dirt Route 3 ..... - 1.43.500 Arkadiusz Smolar z Mińska Maz.
2. Smokey Mountain South ..... - 1.21.417 Bartek Bednarek z Gryfowa Śl.
3. Green Forest Roadway ..... - 1.42.787 Bartek Bednarek z Gryfowa Śl.
4. Smokey Mountain North ..... - 1.24.662 Arkadiusz Smolar z Mińska Maz.
5. Tahiti Maze ..... - 2.17.006 Arkadiusz Smolar z Mińska Maz.
6. Pikes Peak HH Climb ..... - 2.36.764 Arkadiusz Smolar z Mińska Maz.
7. (r) Tahiti Dirt Route 3 ..... - 1.45 834 Bartek Bednarek z Gryfowa Śl.
8. (r) Smokey Mountain North ..... - 1.23.572 Bartek Bednarek z Gryfowa Śl.
9. Pikes Peak Downhill ..... - 2.29.340 Arkadiusz Smolar z Mińska Maz.

Nareszcie coś się ruszyło, wynikiem czego było pojawienie się nowych eRPegów, a co najciekawsze - do starego już przeciez, pierwszego Plejaka! I bardzo dobrze - w dobie nieustannego czekania na dziesiątego Falnala, bez praktycznie żadnych pozycji na PS2 mogących z nim konkurować, zawsze przyda się jakaś rozrywka. No, może ale "jakaś" - CHRONO TRIGGER to gra, jakich mało, a i PF4 i TECHNOMAGE są niczego sobie. I bardzo dobrze - nowych tomików do rozkładania na części pierwsze na łamach "Kącika..." nigdy mało, no i oczywiście nigdy mało dobrych RPG! Zaś do tego "Kącika..." zmuszony byłem wrzucić część techniczną CT, co mam nadzieję nikomu nie przeszkadza, ponadto możecie przeczytać kolejną "wynurzenia parametrologa" i "obcemić" kolejną porcję ciekawostek nt. BOF4 oraz nowy konkurs, na który ostatnio wpadłem. Powinno się tu znaleźć jeszcze kilka rzeczy, ale ograniczenia pojemnościowe znowu dały się we znaki, a i ole wszystko udało mi się przytoczyć.

KĄCIK RPG
CHAPTER 18

PARAMETROLOGIA CZ.3

W tym rozdziale podsumowałem wszystkie najważniejsze kategorie z poprzednich (to akurat najbardziej podsumowane cechy (fizyczne, jak i psychiczne) i zawodzkie. Oczywiście nie są to wszystkie z nich - resztę przedstawię na minimie.

Siła Fizyczna określona po angielsku najczęściej jako Strength (STR). Można to w zasadzie można sprowadzić się, co ten parametr wyraża, należy podnieść jednego do niego od strony dwóch funkcji podstawowych w grze, czyli głównie wpływa na umiejętności zawodzkie. Po pierwsze walka - logicznym jest to właściwy miarzem lub tego ten zawodzkie, podnosi tym większe obrażenia, no większą powodzi siły, chociaż wszystko z zasmym trafieniu decydują również inne parametry. Jednakże czasami można natrafić na sytuację, kiedy to postać walczyła na pomocą broni zamiarowej (np. palmą) zwiększyczy swoją siły fizyczną również zadaje przeciwnikowi większe straty. Tak to czysty absurd, konsekwencji powodowała większej siły w całe możliwości strzelania z czołowego łuku jeszcze można wytłumaczyć, lecz żeby trafienie zadawały większy damage? Czy mieszanie nacisnąć sporo powodzi szybszy lot pocisku? Przecież taką można było zobaczyć chodzi przy okazji gry w zadaniage i damage FINALa (Barrel oraz Irvine), chociaż na szczęście nie spowodowało to wzdłużnie tym grom (ale zawsze było). Jeśli już jesteśmy przy Bronich, to warto wspomnieć o sterowanym niskiedy potencie (np. w DIABLO) polegającym na bezpośredni dyspozycyjnego zadawanego minimalnej wartości STR (oraz innych parametrów), aby postać mogła osiągnąć damage radzaje broni. Z tym się zgodzam - chociaż wymaczak ale podstawie przeciez kilkunastokrotnego tapera, o jedi jest, to ale będzie ono w stanie dziecka wymaczkować gostek mu się wpierw "podpakować" lub wzmo do dźwigania całego swego ekwipunku (pancerze, oręż, odżywcze je zadawały) potrzeba zawodzkiem odpowiedniej siły chociaż taką dodatkowi rzeczami ekwipunki pojemności plecaka" o czym wiele trudniej gier zdaje się zapominać (postawa tuszczą niedoszczenia wpływ dlatej przedmiotów). Po podzak, jak inny problem. Siła pozwala może być wykorzystywane (patrz: konkurs) do wykonywania niestandardowych z walką, a przykładowo w grze czynność rzucania drzewa, rozrywania kolczatków łapania kroliczych na obiad itp. Zawsze podzak trzeba pamiętać, że postać nie może swej siły rozwijać do niebotycznych rozmiarów chodzi to zwłaszcza o dodatkowe parametry są nie fizycznymi zajętami - kapłan nie będzie z zasad fortepianem, a i w przypadku innych zawodów stanąć silnie jakieś ograniczenia.

Odporność Fizyczna chodzi to o naturalną odporność postaci, określoną najczęściej jako Vitality (VIT), Constitution (CON) lub po prostu Defense (DEF). W wypadku tego parametru występuje podobny problem, co w opisywanych dwa numery temu Punktach Życia (HP). Ludzkie ciało i ludzi na stanowią wytrzymującego zabezpieczenia przed ostrzem, strzałą lub kłapni z parametr nawet wielki nie może podnieść ciała dwuręcznego miecza, lub nagi nie należy uniknąć tego parametru z wartościami obrony zawodzkie (co równie jest czysty błędem twórców gier) które daje tylko i wyłącznie odporności ekwipunek. Do tej charakterystyki należy podnieść wyłącznie pod względem umiejętności przezwyciężania różnych, fizycznych przeciwnikowi broni. Po pierwsze rany postać o niskiej odporności będzie musiała przez dłuższy czas leczyć kurację obolałe mięśnie, zaś bardziej odporny jest po krótkim czasie będzie mogła kontynuować podróż - nawet przezwyciężając ból. Po drugie zmęczenie - rozgrywanie walki ze wielką powinna być mierzone dla zawodników (czego nieczęsto) po nich nie widać) i tylko postacie obdarzone wysoką wytrzymałością mogą prowadzić bez wyczerpania wydrenaż i walczyć przez dłuższy czas. Odporność fizyczna może posiadać pewne cechy wspólne z siłą, chociaż nieporównaj osiłek pokaże jak przed HIV'a po paru kilometrach marszu, a chudy i zyłowy karateka idzie dalej bez śladu zmęczenia. Przykład - bieganie długodystansowe.

Siła Psychiczna określona jako Intelligence (INT) Wisdom (WIS), PSI a niezrównie, z powodu jej powiązania z czarami, po prostu Magic (MAG) Zazwyczaj, gdyż jest to najprostsze rozwiązanie siła ta decyduje o wielkości określonej zadawanych grupie czary obrażenia i/lub ilości odnawianych HP poprzez czary leczące. Z jednej strony jest to podejście słuszne, z drugiej jednak wiemy złych przykładów. W systemie AD&D i pokrewnych, parametr ten rozbijany jest często na dwa składniki - inteligencję, która pozwala na uczenie się zaklęć wyższych poziomów oraz Wiedzę, która określa ilość czarów jakie w danej chwili jest w stanie zapamiętać mag. I ale ma to swoje wytrzymałe wady zaklętych chodzi od inteligencji, chociaż zapis spełniania jest możliwość rozwoju czarów (ich mocy) dzięki podwyższeniu ich poziomów (np. w DARKSTONE) Jest to rozwiązanie ciekawe bez również ale do końca logiczne, gdyż owa "upgrade zwania" następuje niezależnej poprzez czytanie przez mega kolejnych, tych samych zwojów Cóż, ale spółec, aby czytanie w kółko tego samego przepisu, czy to na test, czy też na czas, powodowało lepsze jego rozliczanie. Czepiam się, wiem, przecież wiemo Magia jest pojęciem wymyślonym, więc trudno jej określać jakimś normami i wtłaczać do jej logiczności, ale podzak coś w tym jest Zakładając, że czary podzielone są na podstawy jako Siłę Psychiczną określony umiejętność potrzebującą magowi do opanowywania odpowiednich czarów (z odpowiednimi poziomu, zależnego właśnie od owej siły) oraz odpowiednie rozbudowanymi jest pewnodnych/wyższych). Natomiast jeśli zagadnienie to potrafi bdymy od strony Mocy, to Siła Psychiczna czarownika będzie wynikiem po prostu to, jak bardzo potrafi on na "wyłączyć umysłowo" podczas posługiwania bronią, ona... tj. czarów, aby zaawansowała zniekszonymi obrażeniami. Siła Psychiczna może również wpływać na z efektywność nie magicznymi czynnościami umiejętnościami przekonywania, czy też po prostu prowadzenia konwersacji (w AD&D właśnie służy do tego Intelligence), bajerowaniem faktów oraz innymi, zależnymi od systemu elementami.

Odporność Psychiczna określona chodzi jako Spirit (SPR) lub po prostu Magic Defense (MG DEF), gdyż również najczęściej powiązana jest z magią. Ogólnie wymaga wyraźnie zero zdolność postaci do wytrzymywania skutków mogi, co w wielu systemach (zwłaszcza gier z RKW) zostaje traktowane dosłownie, czyli ile parametr ten określa np. przeciwnikowi, jaki dany zawodnik otrzymuje z czarów (czyli ten wyższa odporność, tym mniej dostaje). Hmmm. Jednakże sobie w stanie wyobrazić, że mnie intelekt człowiek, który bez żadnych zabezpieczeń jest w stanie przetrwać uderzenia pioruna kulistego (bo jest taka odporny)? Inna sprawa, że twórz Fantasy rządzą się swoimi prawami i z tego powodu istnieją tam stworzenia odporne na dany rodzaj magii (a nawet na każdą), ale bynajmniej na decydują o tym parametr odporności, a przynajmniej nie w pojedynczym "wydaniu" Otóż o wiele logicznym jest podział Odporności Magicznej na odpowiednią żywioły oraz pozostałe efekty czarów: paraliż, skamienienie, zatrucie itp. Jednakże o ile odporność na te ostatnie może być zarówno wrodzone, jak i nabyte dzięki/dzięki działania jakiś/ekstern czy Bóg wie, czego jeszcze, tak przed czarami zadających obrażenia, którym nie można się przeciwstawić (kula ognista, piorun, kolumny wapni) chronić mogą wyłącznie inne czary lub magiczny ekwipunek postaci, z czego oni jedno ma drugie nie zależne się do wierzchu odporności dowolne zawodzkie. Jednakże jak w wypadku Siły Psychicznej, nie można tego parametru do końca zmaruflikować, chociaż siły kształcą z żywotnikiem można postawi na wiele kształcą dwa. Odporność Psychiczna również wiąże się może z pseudo-magicznymi aspektami, gdyż określać jest w zasadzie na odporność na stres, wiedzi kroi lub trupa, czyli po prostu przekonanie, jak można nazwy ma dwa postaci. [Mr.S. Star, na moim nagraniu, nachyleniu można napisz trzy razy odpocz i zaspawnuj kolejnym kapa]

KONKURSY

WIELKIE HISTORIE RPG

Wiecznie zdarzyć się, by grupa ludzi o mierzonej zmiejętności umysłowego i gry przedmiotu mogła w mierzonym stopniu pogrzeb o fabule i jej wrzuciłych mieszkań, gdyż nie zgb ale pojmuje, o czym to rozgrywając postanie na ekranie. No cóż dla przedmiotów gier na konsole zadał postawy dokoła od świata lub przynajmniej Europy i ale przyjmuję do wiedzy fakty, że i my chodziliśmy zagrać w pozycje w mierzonym ojczystym języku. Zazdrościmy rynkowi PC towarom, na którym spotrzeczenia dokonuje się wyłącznie wydawnia jest tytułów. W każdym bądź razie, w związku z tym i z tą wiedzą chcemy, ogłaszam konkurs na

Dobrzedzie, kto rzeczowi interesujące streszczenie fabuły jednego z rola-playów na PlayStation. Na początek wzięłam trzech: FINAL FANTASY 7, 8 i 9

UWAGA: nie ma to być w żadnym wypadku opis przejścia gry, tylko przedstawienie jej fabuły rozbitej od podstaw (np. w FF8 taką podstawą jest Ultimecia - jej pochodzenie, zamiary i działania), z pominięciem przedstawionego wydarzenia urodzących do rozwiązania - zakończenia gry. Najlepsze prace zostaną wydrukowane na łamach PE - zaś autor zwycięzcy z nich dostanie w nagrodę gry (oryginalnie oczywiście) którą opisywał (wartość może brzyć na nagrody pieniężnej). Pomyślcie na pewno zapraw to Wam trochę czasu, więc na resztę odpowiedzi termin wydłużam na 1 września (może zostać przesunięty) Jednocześnie przypominam, że autz czas trwa konkurs na nieprzemienne oraz opisanie, w jak najbardziej zabawny sposób fabularo niezbliżającego RPG. W zależności od danej i jakości nadesłanych prac, rozstrzygnięty zostanie na minie w następnym, chociaż przedłużenie również dopuszczam w pozaterminowym jakiekolwiekym wydaniu PE.

RPG EXTREME

Z okazji ukazania się na Playa jednej z moich ulubionych gier, jaka jest CHRONO TRIGGER, przygotowałem dla Was trzy łatwe pytanie wymagające wykazania średniej znajomości tej gry:

1. Jak można na imię siostra Mana i Mona?
2. Jak nazywał się Lot Jonasza?
3. Skąd się wzięła nazwa Lavos?

Odpowiedzi proszę kierować na numer Redakcji. Każdy czytelnik właściwym zapisywania Waszych odpowiedzi (razem z adresami), o wybranej zwycięzcy otrzyma otrzymie Memoriks. Ja tylko na dziś.

BREATH OF FIRE 4

UWAGA - gry posiada tyle ciekawe elementów do zawierzenia omówienia, że na bardzo nie wiadomiem, którą z nich przedstawić w tym miesiącu. Trzeba na dwa z nich, które mniejsze przyszedł pomiędzy.

KUŹNIA

Pamiętacie, jak w zeszłym w RR Ghasm kowal wykonywał dla Was rzadkie oręcia kroki? Jeśli powtórzy do mega pamiętacie z poźniejszą części gry, będzie mo mógł przy użyciu kilku specyficznych przedmiotów, wykuwać rożnego rodzaju pancerze dla Ershan. Przedmiotami tymi są:

Glow Shard - do zdobycia od stwarów Sandclaw (na Tidal Flats)

Iron Scraps Protoblots (Simshan) - należy wkierzyć je dwudniowym nandzorem zwierzęcym, zastawiony to po wiele)

Bent Screw - Bob (Simshan) - ten sam sposób, co powyżej

Old Tire - Tor Babies (region North Islands), Morphs (region Zhmgo) - po użyciu na nich atuku bumerangowo na Earth

Dirty Filter - Morphs (region Zhmgo) - to samo, lecz atak typu Wind

Burnt Plug - Morphs (region Zhmgo) - to samo, lecz Fire

Rusty Pipe - Morphs (region Zhmgo) - to samo lecz Water

Kombinacji powyższych przedmiotów jako możemy wykonać jest sporo, chociaż liczba użytkowych pancerzy znacznie zmniejszy (rozdziały powtarzają się). Oto przykładowe kombinacje dla użytkowe poszczególnych zbroi:

Glow Shard + Glow Shard + Glow Shard = Psychomotor
Glow Shard + Glow Shard + Bent Screw = Spirit Armor
Iron Scraps + Iron Scraps + Iron Scraps = Mithril Rig
Iron Scraps + Iron Scraps + Bent Screw = Heavy Armor
Bent Screw + Bent Screw + Bent Screw = Lightning
Bent Screw + Bent Screw + Iron Scraps = Light Armor
Old Tire + Old Tire + Old Tire = Earth Rig
Old Tire + Old Tire + Glow Shard = Earth Armor
Dirty Filter + Dirty Filter + Dirty Filter = Whirlwind
Dirty Filter + Dirty Filter + Glow Shard = Wind Armor
Burnt Plug + Burnt Plug + Burnt Plug = Fire Rig
Burnt Plug + Burnt Plug + Glow Shard = Flame Armor
Rusty Pipe + Rusty Pipe + Rusty Pipe = Water Rig
Rusty Pipe + Rusty Pipe + Glow Shard = Hydro Armor
Bent Screw + Iron Scraps + Glow Shard = Silver Mail
Bent Screw + Dirty Filter + Glow Shard = Quicksilver
Dirty Filter + Iron Scraps + Burnt Plug = Booster
Dirty Filter + Rusty Pipe + Glow Shard = Power
Rusty Pipe + Old Tire + Glow Shard = Mandrivan
Burnt Plug + Rusty Pipe + Glow Shard = Gravedigger
Old Tire + Iron Scraps + Bent Screw = Quicksilver
Old Tire + Glow Shard + Iron Scraps = Defender

MAGICZNE BRONIE

Wiadomo w broni poszczególnych postaci (głównie mocno) powodują ale które właściwości, pozwalające na wyzwolenie z nich odpowiedniego czaru, poprzez użycie ich z tamo broni podczas walki. Jest to o tyle przydatne, iż czary te nie kosztują AP o przedmioty te nie ulegają zużycia, podobnie podczas zwy tylko jedna postać może takiego przedmiotu użyć, dzięki to powiedzmy więcej jego sztuk. A oto ono (nie jest ich wiele):

Broń	Czar
Miecze:	
Xing's Sword	Protect
Bandor	Frost
Piercing Edge	Weaken
Royal Sword	Break
Dragon Blade	Might
Bandaże:	
Wand of Air	Speed
Blessed Staff	Heal
Ouroboros	Reno Dead
Pałki:	
Earthbreaker	Stone Pillar
Shredder	
Flamethrower	Fireblast

CHRONO TRIGGER

TECHNIKI I CZARY

Aby poznać wszystkie kolejne techniki, musi nam wystarczyć odpowiednia ilość Tech Points (ich liczba podana jest przy "wymaganiu" nazwie techniki i zwiększa się wówczas odpowiednio TP). Jedna zdobywane w czasie walk oprócz doświadczenia. Po zebraniu ww odpowiedniej ich liczby dana technika wchodzi do użytku, a pod nią pojawia się kolejna, którą w ten sposób można się nauczyć. Jeśli chodzi o czary, to dokładnie mamy wpływ na wybór pierwszej lub pozostałej pozycji odwiedzimy Spekkio, w kolejnej już zdobywają je. Aby dana lub trzy postacie powoliły zaopatrzyć wspólnej ze technika podwójnej lub odpowiednio potężnej, muszą one posiadać już wymienione odpowiednie techniki "składowe" (podane w nawiasach przy wybranych nazwie) oraz muszą odbyć razem walkę. Istnieje też kilka (pięć) potrójnych technik łączonych, do których odpalenia konieczne jest wypełnienie jednej ze skalowych postaci w odpowiednim ekwipunku (jedna z głównie specjalnych kombosi - Rock). Wszystkie ich znajdowania zajmą się kolejne rozdziały. A teraz technika:

POJEDYNCZE

CRONO

Cyclone	atak fizyczny w otoczeniu wokół celu
Slash	atak typu Lightning po linii
*Lightning	na jednego
Spincut	atak fizyczny na jednego
*Lightning 2	na wszystkich
*Life	wskrzeszenie postaci z maksimum HP
Confuse	ataki słowy w otoczeniu słowy "ale"
*Luminaire	atak typu Lightning na wszystkich

MARLE

Aura	odnowienie określonej ilości HP u jednego
Provoke	możliwość zaatakowania Confuse
*Ice	na jednego
*Cure	odzyskanie części HP u jednego
*Ice 2	na wszystkich
*Haste	podwojenie szybkości wykonania paska ATB
*Cure 2	odnowienie całości HP u jednego
*Life 2	wskrzeszenie z całością HP

LUCCA

Flame Toss	atak typu Fire po linii
Hypno Wave	możliwość wpisania przeciwników
*Fire	na jednego
Napalm	atak typu Fire w otoczeniu wokół celu
*Protect	zwiększenie odporności na ataki fizyczne
*Fire 2	na wszystkich
Mega Bomb	atak typu Fire w otoczeniu wokół celu
*Flare	na wszystkich

ROBO

Rocket Punch -	fizyczny na jednego
Cure Beam -	odnowienie niewielkiej ilości HP u jednego
Laser Spin	atak typu Shadow na wszystkich
Robot Tackle	fizyczny na jednego
Heal Beam	odnowienie części HP u wszystkich
Uzzi Punch	fizyczny na jednego
Area Bomb	atak w otoczeniu wokół Robo
Shock	atak typu Shadow na wszystkich

FROG

Slurp	odnowienie niewielkiej ilości HP u jednego
Slurp Cut -	fizyczny na jednego oraz dalsze z większymi przeciwnikami
*Water	na jednego
*Heal	odnowienie części HP u wszystkich
Leap Slash	fizyczny na jednego
*Water 2 -	na wszystkich
*Cure 2	przez Marle
Frog Squash	atak o sile zależnej od ilości HP Froga (im więcej, tym silniejszy)

AYLA

Kiss	odnowienie niewielkiej ilości HP u siebie u jednego
Rolling Kick	fizyczny na jednego
Cat Attack	fizyczny na jednego
Rock Throw	na jednego oraz dalsze z większymi przeciwnikami
Charm	uśpienie przeciwnika przeciwnika
Tail Spin	atak na wszystkich w środkowym otoczeniu paska walki
Dino Tail	atak o sile zależnej od ilości HP Ayli (im więcej tym silniejszy)
Triple Kick	trzy silne ciosy

MAGUS

*Lightning 2 -	na wszystkich
*Ice 2	na wszystkich
*Fire 2	na wszystkich
*Dark Bomb	atak typu Shadow w otoczeniu wokół celu
*Magic Wall	podwojenie odporności na magię
*Dark Mist	atak typu Shadow na wszystkich
*Black Hole	natychmiastowe zniszczenie przeciwnika w otoczeniu dziesięciu
*Dark Matter	atak typu Shadow na wszystkich

PODWÓJNE

CRONO + MARLE

Aura Whirl (Cyclone + Aura)	odnowienie części HP u wszystkich
Ice Sword (Spincut + Ice)	atak fizyczny plus Ice na jednego
Ice Sword 2 (Confuse + Ice 2)	atak fizyczny plus Ice w otoczeniu wokół celu

CRONO + LUCCA

Fire Whirl (Cyclone + Throw Toss)	atak fizyczny plus Fire w otoczeniu wokół celu
Fire Sword (Spincut + Fire)	atak fizyczny plus Fire na jednego
Fire Sword 2 (Confuse + Fire 2)	atak fizyczny plus Fire w otoczeniu wokół celu

CRONO + ROBO

Rocket Roll (Cyclone + Laser Spin)	atak typu Shadow na wszystkich
Mute Cyclone (Spincut + Laser Spin)	atak fizyczny w otoczeniu wokół Robo
Super Volt (Lightning 2 + Shock)	atak typu Lightning plus Shadow na wszystkich

CRONO + FROG

X Strike (Cyclone + Slurp Cut)	atak fizyczny na jednego
Spincut Stream (Spincut + Water)	atak fizyczny plus Water na jednego
Spire (Lightning 2 + Leap Slash)	atak fizyczny plus Lightning na jednego

CRONO + AYLA

Dr.Ill Kick (Cyclone + Rolling Kick)	atak fizyczny na jednego
Volt Bite (Lightning + Cat Attack)	atak fizyczny plus Lightning na jednego
Fishing Ice (Spincut + Rock Throw)	atak fizyczny wzdłuż poziomej linii

MARLE + LUCCA

Ameyada (Ice + Fire)	atak magiczny typu Shadow (prawdopodobnie) w określonym otoczeniu wokół celu
Ameyada 2 (Ice 2 + Fire 2)	atak magiczny typu Shadow w otoczeniu wokół celu
Ameyada 3 (Ice 2 + Flare)	atak magiczny typu Shadow na wszystkich

MARLE + ROBO

Aura Beam (Aura + Cure Beam)	odnowienie części HP u wszystkich
Ice Tackle (Ice + Robot Tackle)	atak fizyczny plus Ice na jednego
Cure Touch (Cure 2 + Heal Beam)	odnowienie całości HP u wszystkich

MARLE + FROG

Ice Water (Ice + Water)	atak magiczny typu Ice/Water na wszystkich
Glacier (Ice 2 + Water 2)	atak magiczny typu Ice/Water w małym otoczeniu wokół celu
Double Cure (Cure 2 + Cure 2)	odnowienie całości HP kilkunastu u wszystkich

MARLE + AYLA

Ice Charm (Provoke + Charm)	hipnotyzuje przeciwnika z wyżej skalowalnością
Ice Toss (Ice + Rock Throw)	atak fizyczny plus Ice w otoczeniu wokół celu
Cube Toss (Ice 2 + Rock Throw)	atak fizyczny plus Ice w otoczeniu wokół celu

LUCCA + ROBO

Fire Punch (Fire + Rocket Punch)	atak fizyczny plus Fire w otoczeniu wokół celu
Fire Tackle (Fire 2 + Robot Tackle)	atak fizyczny plus Fire na jednego
Double Bomb (Mega Bomb + Area Bomb)	atak typu Fire w otoczeniu wokół Robo (bardzo silny)

LUCCA + FROG

Red Pin (Fire + Leap Slash)	atak fizyczny plus Fire na jednego
Lava Bomb (Mega Bomb + Leap Slash)	atak fizyczny plus Fire na jednego
Frog Flare (Flare + Frog Squash)	atak fizyczny plus Fire na wszystkich

LUCCA + AYLA

Throw Kick (Fire + Rolling Kick)	atak fizyczny plus Fire na jednego
Fire Whirl (Fire 2 + Tail Spin)	atak fizyczny plus Fire w środkowym otoczeniu paska walki
Blaze Kick (Fire 2 + Triple Kick)	atak fizyczny plus Fire na jednego

ROBO + FROG

Blade Toss (Laser Spin + Slurp Cut)	atak fizyczny w linii biegnącej od Robo do celu
Bubble Snap (Robo Tackle + Water)	atak fizyczny na jednego
Cure Wave (Heal Beam + Cure 2)	odnowienie większości HP u wszystkich postaci

ROBO + AYLA

Boogie (Robo Tackle + Charm)	krótszy STOP dla przeciwników
Spin Kick (Robo Tackle + Rolling Kick)	atak fizyczny na jednego
Boom Toss (Uzzi Punch + Rock Throw)	atak fizyczny na jednego, nie dalsze z większymi przeciwnikami

FROG + AYLA

Slurpy Kiss (Slurp + Kiss)	odnowienie u wszystkich części HP i statusu
Bubble Hit (Water + Spin Kick)	atak fizyczny plus Water na jednego
Drop Kick (Leap Slash + Triple Kick)	atak fizyczny na jednego

POTRÓJNE

CRONO + MARLE + LUCCA

Delta Force (Lightning 2 + Ice 2 + Fire 2)	atak magiczny na wszystkich

CRONO + MARLE + AYLA

Life Line (Cyclone + Life 2 + Heal Beam)	daje możliwość automatycznego, jednorazowego wskrzeszenia kolejnego z wybranych bohaterów

CRONO + MARLE + FROG

Arc Impulse (Spincut + Ice 2 + Leap Slash)	atak fizyczny plus Ice na jednego

CRONO + MARLE + AYLA

Final Kick (Lightning 2 + Ice 2 + Triple Kick)	atak fizyczny z kombinacją żywiołów na jednego

CRONO + LUCCA + ROBO

Fire Zone (Spincut + Fire 2 + Laser Spin)	atak fizyczny plus Fire w otoczeniu dalszego Robo

CRONO + LUCCA + FROG

Delta Storm (Lightning 2 + Fire 2 + Water 2)	atak magiczny na wszystkich

CRONO + LUCCA + AYLA

Gushing Kick (Lightning 2 + Fire 2 + Triple Kick)	atak fizyczny z kombinacją żywiołów na jednego

CRONO + ROBO + FROG

Triple Raid (Slash + Robot Tackle + Slurp Cut)	atak fizyczny na jednego

CRONO + ROBO + AYLA

Twister (Cyclone + Laser Spin + Tail Spin)	atak fizyczny w środkowym otoczeniu paska walki

CRONO + FROG + AYLA

3D Attack (Slash + Slurp Cut + Triple Kick)	atak fizyczny na jednego

MARLE + LUCCA + ROBO

Dark Eternal (Dark Matter + Ice 2 + Fire 2)	atak typu Shadow na wszystkich (konieczny Black Rock w wyposażeniu)

MARLE + LUCCA + FROG

Omega Flare (Dark Bomb + Flare + Laser Spin) -	atak typu Shadow (duży) na wszystkich (konieczny Blue Rock itp.)

MARLE + LUCCA + AYLA

Peyote Dance (Provoke + Hypno Wave + Tail Spin)	atak fizyczny plus nakłonienie magicznych stworów (White Rock itp.)

MARLE + ROBO + FROG

Grand Dream (Life 2 + Cure Beam + Frog Squash)	atak fizyczny na wszystkich (Gold Rock itp.)

ROBO + FROG + AYLA

Spin Strike (Robo Tackle + Leap Slash + Tail Spin)	atak fizyczny na jednego (Silver Rock itp.)

No i gdzieś... zastanawiałeście się na ludzi, z ręką w nocniku, przeciętnie na pustkowiu kota, herbatę na podłodze, na ulewie w wodzie... LIST! Udając się w podróżach na wakacje zapomniałeście o wyżywieniu Tytus. Tym nie spaceliście zastanając ochocze przed zazyflaty, bitejącej się od kanary klawiatury mojego pisca wręce nie wiedziałem, od czego zacząć. Gartz Brdon (+kilka pytań), kibic chamelleonizmu:) - dodawniku! Żarty sobie stroisz? Na szczęście mogłem pocieszyć się materiałami z Grupy Dyskusyjnej PSX EXTREME (GDPE), przy okazji nadrabiając zaległości w tym temacie (słownik cytaty!). Zastanawia mnie jednak to, w jaki sposób poradzę sobie w pozostałych miesiącach...

Długaśna odsłona LISTÓW pisarnia zostać opatrzona podtytułem "Gwiezdne Wojny". Chcecie krwi, jak szewiatom, to i ją dostaniecie... Że niby OFICJALNA wojna pomiędzy fanatykami Next-Gen nie została wypowiedziana...? Gdz... gustik prawdziwi ten bitwą prawdziwy Xboxa je GameCube od NINTENDO mało kto z Was w ogóle nawija... Czytelnicze jest sterotitt by harcerzy z listy zakupów(!), tym wżynaj nadwel się o tym zdrowotnowym tworzu. Kontrowersyjne opinie i spekulacje nie mają końca. A dopóki coś się dzieje dopóty jest dobrze. PSX rozpadnie się gorsz bardziej (ale i tak nie tego się spodziewamy!), a GBA wzbudzi pozytywnie nadzieje!. No to do roboty (tym razem bardzo ciężko)...

GRUPA DYSKUSYJNA EXTREME!

Aby zacząć się ze sobą grupy dyskusyjne, użytkownik wysłać pustego maila (bez tytułu, tematu i załączników) na podany adres.

Po około 10 sekundach dostaniesz maila, którego należy odesłać. Wszelkie pytania śmiało kierować na adres.

KANIBALE

"[...] Spostrzegłam że większość firm stosujących politykę "mało a dobrze" zwykle mija się z celem. W zasadzie nie większość, ale praktycznie każda. Najlepszym przykładem jest NINTENDO, która taką politykę zabiło N64. Może i "N" miało dobry zamysł, ale w efekcie nie pozostawiało Graczom żadnego wyboru (klient miał do wyboru tylko takie gry które były dobre według "N"). Najbardziej dziwi fakt, że NINTENDO nic nie wyniosło z porażki N64 i, jak widać, taką samą politykę stosuje wobec GameCube. Kolejną firmą zabijającą własne platformy jest SEGA. Chodzi mi o jej konwersje z automatów. Z jednej strony najcowność przadnie z drugiej - 3 trasy na krzyż i dwa samochody to za mało jak na grę kosztującą 200 zł (-)"

Lewik, e-mail

Nie masz racji (Ściera jak to czytał to się wpienił). Nie owijając w bawełnę stwierdzam, iż N64 była koncepcją przeznaczoną przede wszystkim dla Japonii i USA (gdzie pchło około 25 mln konsol!) a co do Europy miała trafiać w gusta Graczy młodocia [illegible]h. Oczywiście oprócz cukierkowych popierdół można było coś ugrać w coś poważnego i z krwią, o ostatnimi czasy została nawet wydana pozycja (i to przez RARE!!) tytułu której nie pamiętam polegająca na mini questach pokroju "zabijanie wielkiej, śmierdzącej kupy rolkami papieru toaletowego" czy też "zmuszanie krowy do puszczenia pierda". Ale mowa o odstępstwach od reguły. Zresztą to co robi N' przynosi im wymierne (zeby nie powiedzieć ogromne) zyski w przeciwieństwie do SEGI która wpadła w tarapaty finansowe przez brak zdolności podzielenia uwagi pomiędzy "hardlar" i "softwar" w efekcie czego wycofała się [illegible] (wdopodobnie raz na zawsze) [illegible]ukcję sprzętu aby skupić [illegible]tym co potrafi robić najlepiej - SONY walł w prostą sprzedaż [illegible]koncepcję na prawo i lewo pozwalając od zarządzenia gier, z czego ok. 30% wartych uwagi! No i konsole SONY sprzedają się wyśmienicie. Nic z tego nie rozumiem ale dobrze mi z tym. Wkrótce pojawi się GameCube który z pewnością zaoferuje sporo cukierków ale zapewnian że powstaną [illegible] mniej więcej gry rozpiesz (choć [illegible]k pokaźnej po[illegible] wyłącznych wciąż cisza.) gdyż do "N" dotarło że zagorzałe wielbiciele firmy zdążyli się trochę zestarzeć. A Xbox ? Od razu widać, że atakuje w gusta dorosłych maniaków tak jak PS2. I być może X zyska sporo na takim podejściu do tematu.

PS2 na kartki?!?

Jest coraz lepiej. Oficjalna cena PS2 w Polsce wynosi 1799 zł - a jeśli się dobrze zakręcisz, to w internetowym sklepie 50kT kosztuje mniej. Tylko w tej cenie z grą DEAD OR ALIVE 2. Niestety, w podziemiach Pekinu zostało wiele wyżiewanej (dla przypomnienia: okupowane 3 tys. zł kom!!!) i można tam dokonywać zakupów Czarnych "na paragon"... Dzwoniły moje chodzy, iż "gole" (normalnie i PS2 można kłykać za 1100 zł - ale w praktyce [illegible] za kalkowskiej gieldzie nie udało mi się nawet tyle wskórać, kto by chciał tyle kasy. Natomiast za 1450 zł można już kupić ("zmodyfikowaną") bez przesady.

Ona będzie chyba się bez konkurencji, wszystkie przewodnie z wiatrem i możliwie wrzosowisk. PS2 powolnie słucha, a i po zmodyfikowanej premierze Xboxa z przewodnią doczekamy się kolejnej obniżki (odkupienie?). Nie tylko zaskoczy kupy - Cudowne na Wiosnę dowody - dojście Jezus, gdzie i za jaką kwotę można kupić PS2 (SMS-y pod numer tel. 0600 33 02 02) ([illegible] Szczęśliwego dnia, czy kwiatowego zamówienia pozwalającej nabyć w podobny sposób po tym, jak na rynek [illegible] wejdą Xbox i GameCube, hihihihe! Dla zainteresowanych kupnem GBA - sprzęt można sprzedawać za mniej więcej 400 zł.

KONSOPIECE

"[...] Wszystkie konsole powoli zamieniają się w PC-ty. Np taki Xbox na starcie ma mieć 9 GB HDD zapewne mysz + klawę, DeCe mysz + klawa + modem + mikrofon, PS2 no, nie powiem, ale widziałem screen przedstawiający monitor + HDD + mysz + klawierę + PS2 stojącego zupełnie jak PC [...] Co się tyczy GameCube - padnie na starcie, bo nie wydaje mi się, żeby jakiś porządny Gracz kupił tę nędzną konsolę dla dzieci (Mario itp.) Nie DC miał być HALF-LIFE, ale nie ma, bo SIERRA jest **** (mając gotową grę nie wydaje ją), zupełnie jak BLACK&WHITE, ciekaw jestem, jaki los spotka SOLDIER OF FORTUNE.) Na PC nie ma takich problemów - nie trzeba się chrzanić z dokupowaniem za 300 zł myszy + klawiatury, żeby miło pograć w Q3 albo UT (jak na DC i PS2). A tak w ogóle to na PC są GT, GT2, TEKKEN 3 (Bleem) itp., jest SEGA GT, zapewne wkrótce pojawi się VF3 i inne "hity" SEGI, prędzej czy później powstanie MGS2 SOL.. [..]"

???, e-mail

Huh... Pisząc zapewne byłeś akurat zdrowo przepity. Uwierzmi ta transformacja nie jest przypadkowa. Wraz z narodzinami konsol Next Gen ich producenci obrali nową politykę która wygląda mniej więcej tak: "Chcesz grać z kumplami za Chcesz kolejny pad za [illegible] nictwem nabytku Next-Gen z programu obsługującego pocztę e-mail i przeglądać strony/ściągać pliki? Chcesz grać zawodnikiem posiadającym "tapetę" Twojej twarzy...? Chcesz się dobrze bawić bez konieczności wymiany co pół roku płyty głównej karty graficznej i procesora...? Więc zamknij jadaczkę i zbieraj kasę na okcesona dedotkowa (HaDek klawierkę, myszka itd.) do wybranego Next-Gena!!!" SEGA musiała sobie podarować gry na DC - nie miała innego wyjścia. A że wydaje teraz masę konwersji na PC – cóż, niewiele musi w to zainwestować a do atrakcyjnego powodu na dokładnie nic. GameCube odniesie w Japonii sukces (znaczy być nie może (...) PS. Co wg Ciebie oznacza termin "porządny Gracz"? Czy to taki Gracz który sprzedaje konsole i szarpie namiętnie na PC? Buhahaha!

BUTT-HEADS

"[...] Tak ostatnio myślałem... i wymyśliłem, że naprawdę macie coś z głowami. Bo gdybym je wiedział o grach tyle co Wy (a z tego co widzę - wiecie dużo), to bym nie robił z siebie pacana, tylko bym tym szpanował (a Wy postępujecie dokładnie odwrotnie). Na wydaje mi się też, że to Wasze wyalienowanie to ściema bom widział Was na EP2 (czyli kłóci na żywo) ( ) Na koniec pytanie. Czy to się opłaca? O co chodzi jakby? [ ]"

???, e-mail

Brak korelacji. Dla nas zg(Red)ów - szpanem samym w sobie jest taki iż przykładowo my się czynnie (i to jeszcze jaki) do tworzenia PE, czyli magazynu konsolowego który już ze życia przeszedł do [illegible]. Wy [illegible] [illegible] największ[illegible]

zwyrodniałicy nie i my - zg(Red)y wychowaliśmy się na własnych wypocinach (?) W większości przypadków zastanawiamy się czy archiwalna (kiedyś będą zabytkowe) numery PE będziemy przedstawiać swoim dzieciakom. Hm, ja wciąż się waham bo być może dzieciak uzna mnie (wtedy własnego ojca) za debila i stracę w jego oczach autorytet, hihihi! Pozostawmy zobaczymy a póki co - świrujemy na maksa i puszczamy przykre wiatry ( ) To zależy jak leży. No właśnie o do chodzi jakby?

ROZGARNIĘTY

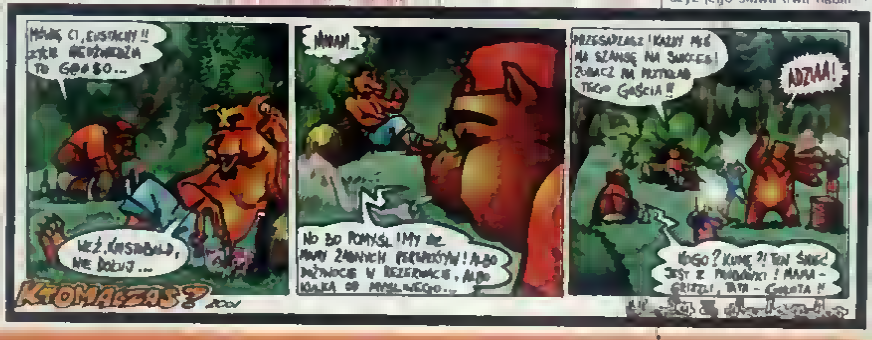
"[...] Jak wysłać do siedziby SONY CEE kartę rejestracyjną znajdującą się w pudełku z PS2? [..]"

Gregory, Łańcut

Wprawiłeś mnie w zakłopotanie. Czekaj niech no ja tylko pomyślę...emhhh...well. A może być tak spróbował wysłać ową kartę drogą pocztową. Nie chcę się nakręcać, nie wydaje mi się za [illegible] (nie będzie dobrze).

X-MAŁYSZ

"[...] Chciałbym wykazać analogię pomiędzy Xboxem a naszym cudownym Adasiem Małyszem... Kiedy bokart Gałasa ujrzy światło dzienne, to (teoretyzując) wszyscy będą się podniecać jego możliwościami ludzkiego oszalenia - będą wyżywać się starych konsol (tzn Makarona Sonieka itp.), aby pozbyć tego "potwora". Zupełnie jak w przypadku "Małyszomanii" nastanie "Xboksomania" ale tylko na jeden sezon (swoją drogą - ile ten sezon będzie trwał?). Oczywiście nic nie mam do "Latającego Adasia", lecz czyż jego sława trwa nadal...?



Sezon się skończył i nikt (prawie nikt) już za nim nie tęskni. Xbox też będzie miał swoje "5 minut", lecz nic poza tym. A Bill Gates umieczy [...]"

Bahrtheez, e-mail

Drink Bill umoczy tu nie - to się wkrótce okaże. Takich jednosezonowych gwiazd pełno się tli na niebie. Czy dziś ktoś jeszcze pamięta o gościu nazwiskiem Pawlak? Hiehie! O Małyszu wszyscy zapomnieli, ale jeszcze sobie przypomną (mój kumpel ma na drzwiach naklejkę z tekstem "I love Małysz" - bez komentarza). Siatkówka sportem narodowym. ? Hm. Śmieszy mnie to a Ty nie przekonałeś mnie do swojej racji i nie widzę analogii. Xbox albo się sprzeda i będzie święcić triumfy albo Bill będzie nie tylko najbogatszym człowiekiem na świecie (pomóż Ktoś go przebić) lecz i posiadającym największą konsolę historii! Ale biorąc pod uwagę optymistyczną dla Gracza wersję na pewno nie zabłyśnie na 1 sezon - zgaśnie. Jeśli dana platforma zyskuje uznanie wśród braci konsolowej rynek okupuje przez lata. Dla uwarygodnienia tej tezy przedstawiłem krótki wykład z historii pierwszy przedpotopowy Game Boy rządził na rynku handlerów do momentu wypuszczenia przez NINTENDO "wersji kolorowej" (OBC) skąd przez ok 8 lat NES radził sobie doskonale przez ok 10 lat n PSX - 2. Oczywiście dziś postęp technicznie jest o wiele większy to konsole starczyć będą na co najwięcej 4 lata (to jest moje być może bardzo subiektywne odczucie).

POD SKRZYDŁA PE

"[...] Hej HIV! Fajnie, że interesujesz się emulacją. Zauważyłem że PE hostuje kilka serwisów internetowych. Prowadzę serwis o emulatorach (www.emu-area.prv.pl). Jest on często uaktualniany jednak nie ma szans na większy rozwój z powodu ograniczonego miejsca na serwerze. Czy PSX EXTREME byłoby w stanie jakoś mi pomóc? [ ]"

Tomex - www.emu-area.prv.pl

Niestety, miejsce na serwerze udostępniamy serwisom które bazują na tekście a nie na dużych plikach (typu mp3 filmy czy wreszcie programy). Sony Winetou, tak być musi. Przy okazji zapraszam wszystkich internautów (cóż za debil wymyślił tak debilne określenie...?!) do odwiedzania naszej strony: www.pexextreme.pl (wkrótce - prawdopodobnie pod koniec wakacji) br ruszam za swoją stroną) ( ) PS interesuję się również zaawansowaną stymulacją. Hiehie!

KOCHANA FORSA

"[...] Wątpi mnie o tym mówić, nie nie mam kasy na PS2 czy inne Xboxy. Ledwo co stać mnie na comiesięczny wydatek na PE (choćbym miał nie jeść, to kupię!). (...) PSX-a dostałem kilka lat temu od wuja (dzięki dzięki!!!), nie już mi się znudził i przymierzam się do jakiegoś używanego Dreamcasta. Nie wiem tylko, czy dobrze zrobię. Co Wy na to? Czy jakoś dotrwam mając u boku DC do momentu, kiedy PS2 będzie tanio jak barszcz? [...]"

Sepoo, Elbląg

Po pierwsze - nie wstydź się swojej sytuacji materialnej. Ni gdy w życiu a osoby nalewającej się z Ciebie - za to niby nie chodziez w Levisach nie masz. Nokii z duzym wyświetlaczem (wiadomości graficzne i te sprawy) i nie wozisz się "mesiem" - emoji kiwam i masz to satysfakcję. Że za farsę nasumi nie kupią ( ) Siedząc PE z pewnością z grubsza wiesz czego się możesz spodziewać po DC. W skrócie większość gier na tą platformę ocenia kimatem arcade. Na dobry początek polecam Ci zaznajomić się m.in. z takimi tytułami jak METROPOLIS SR, SOUL CALIBUR, SONIC ADV, SHENMUE, RE CODE VERONICA, VIRTUA TENNIS, F355 CHALL, Q3, UT, CRAZY TAXI 2, RAYMAN 2. Makaron oferuje kilka wspaniałych i sporo ciekawych tytułów które z pewnością osłodzą Ci czas oczekiwania na wymarzoną konsolę. Skoro nosisz się z zamiarem tyknięcia używanego sprzętu nie zapomnij o przetestowaniu go (w miarę możliwości) co by się nie okazało, że tada dzień padnie cooler lub zawiesz (bo lubią się psuć). A gdy już będziesz się pławić w dreamcastowym świecie co kilka godzin wyjączaj konsolę na kilka minut - to jej dobrze posłuży.

DUAL SHOCK 2...

"[...] Kiedyś czytałem, że w padzie Dual Shock 2 wszystkie przyciski mają być analogowe (im mocniej wciśniesz, tym lepiej dla Ciebie). Mam teraz tego pada i nie wydaje mi się żeby guziki były analogowe. Jak to jest naprawdę? [ ]"

Ernest/GDPE

I owszem - wszystkie klawisze pracują w trybie analogowym. Najlatwiej zobrazować to na przykładzie takich tytułów jak DOA2 i THE BOUNCER. W pierwszej - w zależności od siły nacisku pesteć uderza z odpowiednią siłą w THE BOUNCER, po stadiowkonuje zupełnie inne ciosy (2 na każdym klawiszu). Inna bajka to gry wyścigowe np RR5 lub MOTO GP, podczas jazdy można regulować siłę docisku pedału gazu lub kręcenia przestrnicą (obie gry od NAMCO przyciski wychwytują klika "strel" naciasku). Niby zdaje to egzamin ale w pozycjach wyścigowych ja zdecydowanie preferuję gałki analoga. Twoje wątpliwości biorą się stąd, iż szerząc przez kilka lat na zwykłym Dual Shocku (PSX) wypracowałeś sobie odruch polegający na wgniataniu klawiszy w obudowę pada (normalnie teraz trzeba się odzwyczaić, a to przyjdzie z czasem). No chyba że DS2 podłączyłeś do PSX'e). Przy okazji przypominam, że nie wszystkie akcesoria z PSX współpracują z powiedzeniem z PS2. Nie współpracują stare Multi-Tapy. Ma to oczywiście związek z analogowymi przyciskami DS2. A zatem - multiplayerować na PS2 można, a i owszem, tyle że zawczasu trza nabyć specjalny Multi Tap dla PS2 (i zapewniam nie jest tanszy od tego do PSX).

TALENT

"[...] Czasami siedzę na telefonach lub w domu... jest nudno, pada deszcz, a ja z tych nudów wymyślam scenariusze do gier, opisy i porady - radzaję je kolegom. Zauważyłem, że opisy są ciekawe i powinny trafić do odpowiednich źródeł. Wy mogłbyście mi w tym pomóc, posyłając do nich te opisy [ ]"

Mędrek, e-mail

Chciałbym Ci pomóc, ale szczerze mówiąc mam w tej kwestii do gadania tyle samo co Ty. Zawsze przecież możesz napisać scenariusz (ale porządny i kompletny od A do Z, oczywiście w nienagannej angielszczyźnie!!!) i za pośrednictwem Internetu lub poczty wysłać do developere ew wziąść w samochód/autokar/samolot i osobiście w zębach wręczyć swe dzieło przedstawicielowi dowolnej firmy (np w dekszczowym Londynie). A wtedy dowiesz się czy rzeczywiście napisałeś ciekawy sc...

PS2 ETHERNET?

"[...] Czy jest jakaś szansa (chodzę może jakiej słuchy, a może macie przecieki?) na normalną ludzką kartę ethernetową do PS2? Skoro mamy już Linuxa, to fajowo byłoby móc podpiąć to do Internetu albo i połączyć w LAN - nawet z pecetami/Macami/Amigami. Mało tego - protokół TCP/IP jest standardowy (wszędzie taki sam), więc gdyby kodercy ciut pomyśleli, można by multiplayerować nie tylko PS2-PS2, nie i PS2-pecet lub nawet (o zgrozo!) PS2-Xbox. Wystarczyłoby, żeby gierki na wszystkich platformach używały tego samego formatu komunikacji - i wio! Czy to jest realne z marketingowego punktu widzenia? Fajnie byłoby, przykładowo pograć w QUAKE a 3 (chociaż ja tej gierki nie trawię) na swoim PS2 przez Internet z xboxowcem z Japonii... PS2 jako serwer - to też ciekawa alternatywa - nie może nie przesadzamy, bo konsola nie do tego została stworzona). Generalnie nie podoba mi się tendencja do robienia z konsoli komputera ale jak już tak musi być, to niech przynajmniej w sprawach zabawy multiplayerowej da io tyle, co pecet. Nawet jeżeli nie można by grać np z kloniarzami, to możliwość podpięcia PS2-ójek w

OŁUPIO-ŚMIESZNO-MIĘSNE TEKSTY CZYTELNIKÓW

[Playstation] [rozkręcanie się] [pisanie] [ok]

[ ] HIV! Spotykam dla Twoich czytelników zdarzenie wydarzenie kapitalne i nie zmarnuj tego się dziś/jutro!!! [ ]

[...] Zabrałem się z kolegą o to, że gry z serii "Resident Evil" nie są grami RPG (bo brakuje tak zwanego [...] Mianowicie przy okazji się "***" i go nie to że się wnerwił. [...]

[ ] A może potrafisz już od dzisiejszego zaskoczyć? [ ]

[...] Wszystkim klawiaturowcy i myszkowcom że się zdarza mega kurczaka zaskoczyć szkoła i zaskoczyć się na maxie. Ale pamiętajcie że magicznymi spalić na stosie Szmaty! [...]

[ ] Wpisałem HIV a po gratulacje do oddziału SONY i niech ich torturowanie (ew. zaskoczenie zabrakło go w zapadnicy) [ ]

[...] Pozdrowienia dla wszystkich [...]

[...] Mam pytanie do wszystkich [...]

[...] Ale dobra mamy kurczaki przyjaciół bo to kapitany w fortachach zawsze dadzą mi kwiatek i... ogłoszenie nie skończyłem! [ ]

[...] W pilotce strzelania rzyje jak torturowanie studia [...]

[ ] HIV przybiję ma taką jak ja (w kaszce nadmorze na dłuż szarych kamieniach szkodzi) [...]

[...] Od wszystkich kaszkow wydawniczy komendy [...]

[...] Wy wszyscy wydawnicie jak chcecie a kapitana. A dziewczyna pilotę/ew kaszkowski pod w kaszkowski!? [ ]

[...] HIV, dzień "Szmy" pracowicz na to na wydawcki CI zapłacisz, czyli robienie trzeby [...]

[...] Nie chcę obrycia szmaki to pytam wszystkowiczów ale zwalam do pytania (pilotkowie i ilu zapłacisz 100 podwoisz) [...]

[...] Wiesz kapsy są tak niezrozumiałe że nawet nam Bluetoth by kaszek nie wymyślił [...]

[ ] Jestem głupi mocz pan ***** to, w celu kaszczyk, w d***ie stolca [ ]

[...] Chciałbym pozwolić dodać, że ten "Bruduk" to jakiś g**** szmy dzidek! [ ]

[...] Wszystkie dlugi, zalewa wszyscy szkłorzu zaskłada gogle. [...]

[...] O to 4 cztery sposoby na zabicie tego czekoladowego Szmaty

Skupnat na dostawienie granic na Pogorzenie

Podkłamanie wpadki na stronie (można jest czarownicą, bo na innych na liczydle)

Zamknąć w klatce ze zmotywowanymi chomikami głupiutko-podobnymi

I nagarnian, czyli wkłamanie pudru od kamyków i nie pokrycie wszystko [ ]

[...] Skołopsycznie na zgłoszeń, jakie jest HIV. Ma mega czoło/kie kiki kiki kwiatki [...]

[...] Ale kamie chciałem dodać, że pierwszakiego zaskoczę pana kotary na opowiadanie na PS2 [...]

[...] Pisany dla Was pozwolił ten nie zdjęcie czy zaskłycznie szybko! [ ]

[ ] Pozdrowienia wrogie/ciot ewo ale zaskoczenie pszczy na takiej dużej kartce. [...]

[...] A może (ew wszelkie wypadek) mogę dawno, gdybyście chcieli przyjść na ten PS2 [...]

[...] Wszystkiy grzyby wytrzymują zamek z kartkę, i zamawiał nie można w czytelni (ałbo) czytelni kwiatki po Polsku) [ ]

[...] Życzę HIV oraz kiby chłopcił HIV'a, a Szkorwa kiby zaskoczył znowu swoją czarną w 5 cegieł Olimpie [...]

[...] Cześć kaszkolce (bez obrazy Szkorwa)! [ ]

[...] Mój kumpel szykuje zaskłamy na Wam, ale ja na Was Szkorwa wspieram w czarnym po 41, czyli: "Hip zaskoczony! Ile wszystko zapomniało! " Brut tego pierwszego jak to przyszczytał chciał rzucał się z kaszkowni! Myślał że jest kiwi ew kwiatek rzucał zaskoczyciele, jak Ola!!! Brut chciał go rozwiązać kaszkow skoczył!... Nie szczęście zaczęło się partacze) [...]

[ ] Ale fotos dziś kaszkow CI kaszkolek zaskoczyły i kwiatki) taką zwierzę, co nie?! [ ]

[...] Kaszek włochatych, przyszczytych wdłyżce dawno nie widziałem kwiat [...]

[...] Jestem/ew kaszkę Polskiego narodu od dziesięć kilka lat [ ]

[...] Przez was, przy życiu zwyki jedna mała trzymam, że wspaniałych kwiatków od was już nie mam [...]

[...] Czy ta rynek kaszkę Szmy jest ciekawe jego przyszłości zyskuj, czy też kwiatkowy a jego pomocnym wstrzymie do wody i myślisz, przez ew wiemi swoją nie można zniść? [ ]

[...] Ahoi! Nie i pozdrowienia Panią od przemawiający! [ ]

[...] Czyść mogłoś kiby kaszuje dla tego ulubionego zaskłamanego wiązu, co kłaczymy, kaszkowy, nie mogłoś kiby kaszkuje zmowa o SATYRZE. Ty drzesz kwiatkowy! Idź do "psychiatry" i zbadaj się no mogę ba na głowę jest na pewno! Tam już ta CI chyba mogą rozkłaść! [ ]

[...] Fotos to jest SONY POLAWKI (i chyba tylko "polawki") przepuszcza pudru... Czy ony do pomoc dzidzicy wpisz*** szmy kaszkowały i spalowny po zamarzykaszczamowie?! [...]

[ ] HIV wpisuje po twym sprzedaw pisarzu jestem kaszkowskiej!!! [...]

[...] Z jakiej planety przybłąkał do was Szkorwa? [...]

[...] Jak zaszło nie wydrukuje to się tam przyszły z mapą pilny zaskoczyciele! [ ]

[...] Oświadczyć zaskoczyć Czujcie się zaszczycony obywatelskie do waszej gminy pisarz, po nie kiwnął. Dyc. Mamo sprawę. Czy będzie wiosna robić grzeblę przy użyciu PS2? Dziękujemy. [...]

[ ] Mieszkam wywodzi z rodziny kaszek kaszkowskie, jako jak Apo, Marley, Steve, Wyczesz i Kuli. Przeszedł z mimi, przed! [ ]

[...] GAMERA powiedzieć czasem jakąś mieszczę mieszkanie, na by trzeby zadbo zrzucił! [...]

[ ] Zawsze chciałem wiedzieć kwiatki SONY PLAYSTATION, bez kiedy o mnie w domu kwiatczą, piszczy drzwiami i okienne, a nawet się dziwny w dzielu przez którą słoń by przeszedł! [ ]

[ ] Wydawnia tego Boru niedzie zaskoczyciela "Prawa Zaskoby" wydawniczo robiła BR po nie zaszczyt 5 5 gr. za kapustę. Do zaszczyt na odpowiedzi Polski a kiedy dzidzi! [...]

[ ] Wy wypuścili mamusia! Idź, wez, wsiąg to nie oczy kaczuszem zaskoczyć! [...]

[...] Nie wstępuj pozdrowienia zaby zaskłapy i rzuszy dzidzi (to chyba to znamo). [...]

[ ] Zrzucę nie będę na pogo temat dłużej prosze bo nie dlugopisem i kartki szkoda [ ]

[...] Stasz, czy ty oglądasz "Marzia, Jasiulkę, Milagros, Szmaroski czy Kamelota Gonzalez"? (pisałbisz ani szmaki proszę się "odpowiedz") HIV- Dziękuję, pozdrawiam. Czy zaskoczyć? [...]

[...] Uszczęśliwiam wasz zaszczyciele, bo tylko taki długo mi kiwnam. [ ] Ja się chyba pozdrowiam. Czego dla jaszczy chcecie? A kłaś. Dzięki dziękuję. [ ]

[...] Wiś ***ulkom się tak kwiatkom, że nawiem zakazy wszyć kwiatków i wpadnie/ew do zaskłapy, ale nawiemy o kaszkowi zawsze! Bawczymy było wesoło. [...]

[...] Widzę, wpis to na drzewie w kwiatkowie się rozmieszczę. [ ]

Kolejna praca Jarona (T. Majewski) który jak stwierdził sam KLEJU - nadaje się do grupy KTOMACZAS. Mamy zatem pierwszego "przyjętego"

LAN (chociażby po to, żeby chatować lub ściągać od pozostałych użytkowników mp3) jest nad wyraz kusząca. (...) Ahe, ten "PS2 Linux Kit" - 800 zł za całość (wiem, że te kwotę w przeliczeniu z jenów, ale i tak wierzyć mi się nie chce)?!?! Niebieskiego PSX'a trzeba było niemalże osobiście skroić cichcem z siedziby SONY Poland, a tu tak rozdają - prawie za friko, i to z całą dokumentacją? HaDeka mam, klawiaturka i mysz pewnie USB więc "no problem", adapter VGA się zrobi) dokumentację i ten DVD pewnie będzie można ściągnąć - tak czy inaczej. I co? Będę mógł zacząć pisać gierki)? Liczę na wylewną odpowiedź HIV's - scena PS2 może być w związku z tym znacznie bardziej rozbudowana niż PSX-scena) [...]" Aragorn, e-mail

Na temat karty ethernetowej nic nie wiem, ale gdyby takowa powstała, byłoby cool. Modem do PS2 (JAP) korzysta z protokołu TCP/IP więc dołączenie się do istniejących serwerów gier to tylko kwestia oprogramowania (przystosowania gier). Nie ma żadnych przeciwwskazań technicznych, aby producenci nakładali ograniczenia dla konkretnej platformy, więc o ile tylko gra będzie miała możliwość gry wieloosobowej nie powinna mieć nic naprzeciwko łączeniu się z innymi platformami. Pozostają jeszcze kwestie marketingowe, ale głowa do góry, nawet jeśli któryś z "genialnych" dystrybutorów wpadnie na pomysł ograniczania możliwości multiplayerowania tylko i wyłącznie w obrębie jednej platformy, to przecież koderzy nie będą tworzyć od nowa całej obsługi I/O - najwyżej dołożą jakieś restrykcje. A restrykcje jakie mają to do siebie, że nawet "średniopółkepski") koder potrafi je wyciąć reverse-engeenrując grę. (...) Jeśli chodzi o Linuxa scenę i pisanie gier we własnym zakresie to, nie wiadomo czy API Linuxa supportuje custam chipset PS2. Przypuszczalnie jest to tylko kwestia czasu, o ile SONY wypuści jakąś dokumentację. Z drugiej strony powstałe w ten sposób API przypuszczalnie wyjdzie na licencji GPL i o pisaniu komercyjnych gier można zapomnieć. O ile jeszcze wydawanie gier za darmo dystrybutorzy mogliby jakoś przeżyć (bo w końcu mogą zarabiać na supporcie, instrukcjach i opakowaniach) tak konieczność opublikowania wszystkich kodów źródłowych raczej wszystkich od tego pomysłu odstręczy. Scenowcom i owszem pewnie to odpowiada, ale raczej nie ma co liczyć na porty gier. A szkoda, bo na PS2 brakuje (i brakować będzie) takich produkcji jak Jagged Alliance 2 czy Europa Universalis (ogromne strategie chociaż nie gustuję w tym gatunku a moja psych ka jest w stanie zamieść co najwyżej RTS-y to darzę je szacunkiem. Widzieście instrukcję obsługi EUROPA UNIVERSALIS? Geez...) No chyba że SONY wyciągnie torsę nosem i wypuści też oficjalne API z normalną licencją. Każdy "wannabe developer" mógłby pisać w zaciszu domowego ogniska gierki na GPL-owym API, a gdyby wyszło mu coś sensownego mógłby dokupić licencję w ten sposób wydając całkiem legalną grę komercyjną. Scena to całkiem inna historia - większość produkcji i tak wychodzi na "bezlicensu" więc GPL nikomu z undergroundu nie przeszkodzi:) Czuję, że PS2-scena rozrośnie się do pokaźnych rozmiarów - wszak możliwości rozbudowy PS2 (póki co - obiecywane...) to nie w kij dmuchał (również Xbox powinien zaszaleć, a raczej - przede wszystkim on). (...) Przy okazji tegoż katu, tytułem dygresji pragnę wspomnieć, że mnie samego niepokoi ten fakt, iż aby odpowiedzieć w miarę sensownie i na temat musiałem upaprać się terminologią ściśle pecetową/netową. Nie chodzi o fakt sam w sobie lecz o przyszłość. Robi się coraz gorzej. Cóż, mam chandrę i być może dalego zrzędzę. już mnie nie ma.

I KAMCOR...

?: "[...] na takim kompie męczyłem się aż do grudnia '00. Wiesz, co zrobiłem? Nie, nie kupiłem nowego blaszaka... zobaczyłem PLAYSTATION 2 w akcji - i mało co zębów nie pogubiłem! A po obejrzeniu demka GRAN TURISMO 3 - o majgad! Za miesiąc (może dwa) wybieram się do sklepu po Czarnulkę. W związku z tym, mam do Ciebie parę pytań. 1> Czy warto kupić Czekoladkę w sklepie (jeden koleś kupił Dreamcasta na giełdzie i dostał pudełko pełne kamieni)? 2> Czy Memory Card z pierwszego Pleja działa z Plejakiem 2 (zwykła 15-blokowa karta)? [...]" Grochal, Piecki

ad 1> To zależy czy nastawiasz się na korzystanie z pirackich kopii gier czy nie. Kupując PS2 w sklepie zyskujesz papierek co się gwarancją zowie. W zamian przepłacisz nieco, ale możesz spać spokojnie. Jeśli konsolę kupisz na giełdzie (prawdopodobnie przerobioną), raczej nie dostaniesz nań gwarancji (no, tygodniową, a i to ustną), ale w kieszeni zostanie Ci kilka stówek. Jeśli przerobiona konsola padnie (zepsuje się), to znajdziesz się w głupiej sytuacji - sprzedawcy z giełdy albo nie znajdziesz, albo rozłoży on ręce w geście bezradności i będzie udawał, że przykro mu równie co Tobie.) Przerobionej konsoli nie przyjmie serwis SONY, ew. przyjmie na Twój koszt. Po ujrzeniu rachunku za spalony sterownik odpowiedzialny za pracę DVD (bo ponoć ten układ od czasu do czasu klęka w przerobionych konsolach) pewnikiem szarpniesz się na własne życie albo pożegnasz się z konsolą, gdyż serwis nie będzie w stanie sprowadzić układu, a nowej Ci nie da (bo nie masz gwarancji). Błędne koło - trza wszystko przemyśleć. Zatem jeśli Cię na to stać, kup Czarnulę w sklepie i korzystaj z oryginalnych gier (jak Bóg przykazał). Co do kamieni zamiast DC - cwaniaków na tym świecie nie brakuje. Żyjemy w bandyckich czasach i trza na siebie uważać. Ja, kierując swe kroki w stronę bankomatu, zawsze mam przy sobie gnata w pogotowiu. No niestety, takie panują realia. POSIADAJĄC PRZY SOBIE WIĘKSZĄ GOTÓWKĘ PORUSZAJ SIĘ TYLKO Z OBSTAWĄ!!! A na giełdach elektronicznych w tłumie porusza się więcej kieszonkowców niż klientów. ad. 2> Owszem, tyle że na taką kartę można nagrać tylko i wyłącznie stany z gier PSX-owych (wiadomo Ci chyba, że na PS2 można odpalać gry z PSX, hm?)

BEZSENS...

"[...] Piszę do Was, bo zdałem sobie sprawę z tego, że niektórzy Gracze konsolowi są debilami. Zaraz napiszę, o co mi chodzi. Przed 5 czy 6 laty, gdy Amiga była już u kresu swoich dni, sporo moich znajomych w okolicy kupiło pecety, nie zważając na fakt, iż na ten kit wydali bądź co bądź kilkadziesiąt milionów zł (starych). Nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, że wcześniej biadolili jakie to drogie są pamięci i karty dopalające do Amigi (w sumie ok. 3 - 5 baniek za rozszerzenie). Potem, nagle, wydatek dziesięciokrotny nie stanowił dla nich problemu - kasa się znalazła. Dziś mamy to samo. PS2 jest "drogie", ale kilku moich koleżków kupiło do grania PieCe po 40 baniek. Debile! Przyjęło się, że konsola powinna kosztować kilka baniek, a piec - kilkadziesiąt. To czysty idiotyzm! Tym bardziej, że ci frajerzy wykorzystują je tylko do gier. Na szczęście już zaczynają żałować fatalnych zakupów (w sumie czekają z utęsknieniem na Xboxa) - i dobrze im tak. (...) Pragnę Wam podziękować za ostatnie 4 lata, które poświęciliście dla konsolowej braci. Dzięki Wam kupiłem PSX - z czego jestem zadowolony, ale dziś wiem, iż jestem zmuszony przenieść się na inną platformę. Taka jest kolej rzeczy i cieszę się, że piszecie teraz o wszystkich sprzętach (mimo tego, że początkowo mi się to w ogóle nie podobało) - bo choć PS2 jest na pierwszym planie, to jednak wiem, że piszecie obiektywnie o innych platformach. Nie zmieniajcie się! (...) Nie pytam Ciebie HIV, jaką konsolę doradzasz mi kupić, bo wiem, że Twoja odpowiedź brzmiałaby "PS2" (Ty się nigdy nie zmienisz:). Być może byłby to słuszny wybór, bo gier, jak widzę, na tę platformę będzie bardzo dużo. Ja jednak wolę zobaczyć co pokaże Xpudło - dopiero wtedy podejmę decyzję. A Wy róbcie to, co robiliście do tej pory - tak trzymać! (...) PS. Nie sądzicie, że tytuł tworzonego przez

SMS POWER

[illegible] jest, iż wciąż podsyłacie do mnie SMS-y z taką zawziętością... Jednak, kochani, przysyłajcie jakieś odjazdowe, wypychające śpiki teksty, a nie kawały (tym bardziej o blondynkach), bo nie o to chodzi... Od kawałów są inni, dajcie im zarobić;) Zapraszam do lektury i czekam na kolejne zwariowane hasła (0606 33 82 82)

"GSM DSE - coraz więksży zasięg!" Ben, SMS

"Inwestuj w alkohol!!! Gdzie dostaniesz 40%?!" Ben, SMS

"Kobieta jest jak Warszawa: z jednej strony Wola i Ochota, z drugiej Bródno i Włochy." ???, SMS

"Na dachu siedzą dwa gołębie: jeden grucha, a drugi jabłko." Pietia, Warszawa

"Gdybyś był niewinny to byś się przyznał..." ???, SMS

"Sezak do domu! Matka Boska" Kicha, Chodzież

"Na podwórko wyszła glista, mówi że ją boli... głowa, bo to strona ogonowa." Knot, Warszawa

Reklama niemieckiego biura turystycznego: "Jedź do Polski - Twój samochód już tam jest." ??? SMS

"Jak się nazywa browar-piromant? Kasztelan-Podpalek." ???, Stargard

"Jaka jest różnica pomiędzy traktorem a krową? Jak traktor nawali to stoi, a jak krowa nawali to idzie dalej..." Śmietan, Łódź

"[illegible] - [illegible] czy ciężar? Gdyby [illegible] - kobiety nosiłyby go na wierzchu, gdyby ciężar - na plecach." Łowry, Łańcut

Nieustający konkurs na...
Najładniejszą kopertę

Nie wysililiście się bardzo. Nad kunsztem wykonania wzięła zatem górę oryginalność. B. Stawicki z Iłżowa otrzymał fistaszkowe zadanie [illegible] na podobizny odrzucaków. Tak trzymać, tak trzymać a na pewno nic nie zginie. Nasza koperta jest Twoja (prześlij adres, bo zabyliśmy też nasmarować Cię na kopercie!)

SPROSTOWANIE (No.2 :)

Żeśmy zwerzyliśmy za do odpowiedzi GIGA TEST podanych kilka numerów temu wkradł się błąd. GIGA TEST 4 pytanie nr. 174. LMA MANAGER zamiast PREMIER MANAGER 2000 Przepraszamy za wyniki oglądamy w numerze 50tym, a za zamieszanie tradycyjnie ma na łamczkę.)

Wina magazynu za kilka lat może brzmieć nieco dziwnie? Co powiedzie na reakcje tego typu: "PSX. Ce to jest??? [...]"

Edi, Gdańsk

Poruszyłeś temat który zaste nakłia mnie odkąd tylko pamię tam . Skąd wszyscy narzekają cy na brak fundu wy apają gotówkę (spod ziemi?)? Jednak sytuacja na dzie dzień to już nie to samo co kiedyś bowiem kilka lat wstecz ceny blaszaków były relatywnie o wiele wyższe . Dziś pecet w przeciętnym polskim domu jest coraz częściej potrzebny do pracy co usprawie dliwia wszystkich nieeczęśnie nan skazanych. Dwa tygodnie wstecz mój kumpel (ha Diugi!) kupił piece za 3 tysiaki choć od kilku miesięcy narzekał że go fire stać na PS2 (przypomnij, że za mniej więcej połowę tej stawki!). Gdy mi o tym powiedział spadł na niego deszcz bluzgów Próbowałem się br argumentem, iż po przeprowadzeniu poważnych rozmów z żoną (też zapaloną Greczką) wspólnie doszli do wniosku że lepiej zaciągnąć kredyt na peeta za 3 niż na Czerniutę za 1 5 kaka Poza tym na pececie też można grać a dodatkowo pracować i korzystać z internetu wyjaśniałem z uporem maniaka W życiu nagadałem się już wystarczają co z ludźmi kumającymi w podobnym trybie więc w kolejną dyskusję się nie wdałem jeno po czole postukałem rytmicznie A na wszelki wypadek przypomnę iż na dziś dzień z pomocą DC też można się połączyć z Netem bez problemów Wybiegając w przyszłość doskonałą alternatywą dla ludzi przymierających się na dziś dzień do kupna PC będzie Xbox. Jeśli komuś tak chołernie zależy na piecu proponuję odczekać, co pewnie no zaowocować. W tym miejscu pozwolę sobie wtrącić ciekawą wypowiedź KILa/GDPE przedstawiającą elementarny przykład podejścia do tematu konsol przez bystrą młodzież pecetową. "[...] Dziś przyszedł do mnie kolegi aby odebrać komputer z naprawy Pech chciał że ze swoim bachorem (w wieku ok 8 10 lat) Gdy mówiłem latusiowi że pecet raczej nie nadaje się do gier akcji bo od tego są konsole to dzieciak krzyczał "SONY nie kocam bo kaut" (nawet nie tłumaczyłem jaki to klasyk bo to miało by się z celem). Rzuciłem "PS2!" On na to "Eee drogie i tylko do filmów bo gry ma kiepowe" O DC już wolałem nie zaczynać, tylko skasowałem 4 dychy ze odznaczenia badziewie rów i powiedziałem "do widzenia" [ ]" H Na to werknął OLET/GDPE podsumowując zasmarkana tymi oto słowami "[ ] Dzieciaka można doprowadzić do porządku (kijem) [ ]" H Mądre maksyma mówi iż do upartych ludzi nic nie przemówi to tak jakby przekonywać papie- [illegible]

W pewnym sensie to bla [illegible] dobrze że się wciąż zast [illegible] a nie w [illegible] na osłep do sklepu tym samym fundu [illegible] dobry obiad Z mn i kalkul [illegible] dzeln [illegible] tacja w tym padku y [illegible] tożsadne wy ( ) Na [illegible] tego typu ma [illegible] będzie my [illegible] gować. A [illegible] już dojdzie do tego typu sytuacji, z takim jegomościem nie będzie o czym gadać. Bo z lamerami się nie gada

ALE BURDEL!!!

[illegible] Kiedyś byłem pewny że kupię PS2, ale konsola Billa zbiła mnie z tropu. Xbox ma tyle "addu- ziwuń" że przyćmiewa PS2, przynajmniej na razie ( ) Skoro X działać będzie na pecetowym "hardzie" (GeForce3 czy coś tam), to teoretycznie konwersje z X-a na PC nie powinny sprawiać problemów (wystarczy kupić GF3 dowalić więcej RAM u - i mamy sprzęt jak X) Wtedy cieję X-a kupię PS2 a w X'owe gierki będę grać na PC No bo konwersje z X-a na PC opłacą się Billowi jak nic, w końcu Windowsów poszło w świat ze hej!, a na PC ostatnio brakuje bardzo dobrych gier które są obiecywane na X-a Ale to teoria Z drugiej strony - zastanawiam się nad tym ile będzie konwersji z X-a na PS2 Czy będą konwersje z X-a na PC (mam nadzieję, że tak to byłoby opłacalne i dla Greczy i dla Billa), z X-a na PS2, z PS2 na X-a??? [...]"

Castmann, e-mail

W wypowiedziach wielu osób spotykam się z argumentem sugerującym iż wielką siłą X-a są exclusive y Rzeczywiście Bill obwarował się wieloma takimi pozycjami ale już obiło mi się gdzieś o uszy że np DEAD OR ALIVE 3 będzie tytułem exclusive dla X-a jedynie przez pół roku Z pewnością kolejne tytuły pozsypią się z czasem na PS2 lub GameCube powodując niemałe zam [illegible] Nawet Nam o nie [illegible] za 2- B [illegible]

NAGRODA: KARTA PAMIĘCI

List miesiąca

"[...] List ten pisze pod wpływem impulsu, gdyż po lekturze dwóch ostatnich numerów PE zaczęłam się zastanawiać... Nad czym? zapytasz. Nad rynkiem (świetnym rynkiem) konsolowym. Jakie argumenty? Gatesa, Gatesa, Gatesa... to są moje argumenty! Ale argumenty na co? - na to że będzie źle. Moja przygoda z rynkiem konsolowym rozpoczęła się w roku) 996 (ale spoko - nie uważam się za wyjadacza), kiedy to kupiłam PSX'a. Świetna konsola o wielkich możliwościach, świetne gry i ich oblicze. W porównaniu z moim PC (486 - 8 MB RAM-u), np. MAGE chodził błyskawicznie, płynniutko - bez wahania kupiłam PSX i do tej pory mało tego nie żałuję (koń rok 2001), a ja uważam mam tego wyśmienitego Szarusa przeczuli ! (słownie jedną) osobistą naprawę i wciąż na nim gram - za pewne rozdzielę, ale to jest mało istotne. Wróć z powyższe milionem nadzieje same oraz konsol nowej generacji PS2 i DC. Teraz już wiemy kto pozostał na rynku. DC nie podołał ale to wina SEGI (skoro tak już się uparczyła z wydawaniem nowej platformy zdecydowała się na skalową konfigurację - prawa rynku) Analogicznie można przyrównać dzisiejszą sytuację PSX względem GC i Xboxa. SONY znalazł powtórzenie, wygrała bitwy - ale nie wojnę. Teraz PS2 mocno bije(także DC - zbyt szybko wydaną konsolę. Chociaż SONY to marka - jak dla mnie potężna marka - zwłaszcza nie tylko z rynkiem konsolowym, to podnisk się znowu odkłonił Playstation mocno sobie nim nie poradził. Gates wydaje 2 miliardy dolarów na pozyskiwanie deweloperów ! podkupywanie znanych twórców konsol (którzy wcześniej robili coś nie robi sobie z tego - to wyższa liga - bo ma jej dawno wzięci nie potrzebuje. On czego zainteresuje? Odstawia [illegible] w PE podbiera o tym, że Xbox to, tamto i superbetywy. Oczywiście rozumiem, iż to konsola nie większy potencjał graficzny niż PS2 i GC. Przy czym warto zwrócić uwagę na to, że producentów gier będzie supportowała dwoją platformę - w przypadku mniejszych Billa będzie ok. 200 Z tego każdy wyprodukuje swoje "3 gierki" i będzie ogromna dwóz gier. Czy będą one dobre/grywalne/mądre - czas pokaże... Póki co, liczby mówią same za siebie. Mamy zagorzałych kolesiowców jest dziewięć wciąż wyprodukowanie na PSX w pocie czoła zostawię potem przekomentowanie na X-a z lupcą grafiką... i to wystarczy, aby pozycjonować Microsoft. Wizerunek hakerów/ Graczom obce są sentymenty i "pójdę tam, gdzie dadzą więcej" Nie jest to fair, ale... takie są prawa rynku podaży i popytu

Z drugiej strony - popyt na PS2 w dniu jej premiery był ogromny i SONY miało problemy podaży z produkcją. Tydzień startowych nie było spore loco były to sequele gier, które kolesi znali i cenili jeszcze za czasów PSX a <it> a to się nazywa sentyment wtórne...> 3D, RPG, DOA2 i FANTAVISION (?) dwie pierwsze i to ostatnia to już platyna. Jak wszyscy dobrze wiedzą, firma produkująca konsole ma z nich mały zysk, z gier również, największy zarobi robi na akcesoriach <H rzecząc na licencjach i licencjach od sprzedawców kapeluszy> - kierownicy, HD-ki, pady Memorki etc. W tym przypadku Xbox wykłada "karty na stół" i dorzuca DVD 10 GB HDD i napisy pisank <H: z małym zrozumieniem, ale chyba mamy na to jakiś pomysł... Okaz dość Mitz- ma to ma wszystko..... Czy ma szanse zdobyć rynek? - prawdopodobnie tak. Pocieszam się faktem, iż jest to "konsola" robiona przez Amerykanów wydana w Ameryce i dla Amerykanów przeznaczona - reszta jest tylko dodatkiem. Podobnie brzydkie określenie ale jakże trafne <H tylko tak G się zdarzy > Gates ma nadzieję że jeśli dorzuci wystarczy pod dla "zielonych braci" hamburgerów do hamdogów Xboxa i wtedy dłoni, to wszelkie kolesiom wszystkie. Dlatego się zastanawiałam: "Co kupić? Czekać na X-a czy z miejsca zakupić na PS2?" Jak myślisz, HIM za wyborem ?

Pewnie zauważyłaś, że rzadko kiedy wypowiadam o GC. Racja. Mieli o nim było ale może bo temu powodu wg mnie to konsola będzie mieć trzynaście studia (jak zakładam), żyć nie wiadomym świecie Marioneta i Zeldą i ekstrazas. Mimo N64 i gry na tą platformę chodzi mi bowiem ma system (o szkoda) PS2 zaliczył długą przerwę kupiłem gier. I owszem tenis, tenis, tenis wymieniłem PSX'a w pięty. PS2 ma zresztą nie mniej tyle wszystkie. Póki co nie ma magnetowidu DVD - o jeśli są, to drogie i trudno dostępne. Co Ty na to? Ja się trochę boję. Słowa Hideo Kojimy "PS2 jest słabsze niż mogło być, za jednak nie zwarzy to gorsze od konkurencji" wreszcie za mało wtrzygodne. SONY żyła z swoich deweloperów - same tworzyć mogło grać (hity - tak mogą drogie!) więc nie będzie mogło postępować podobnie jak SEGA (BŁAGAM, OBY NIE!!!) Mogę myśli pełne za magazyny Z jednej strony - jest świetnie, są gry na PS2, dobre gry. Z drugiej "BG mogą"""ło z swoim X-ie z takimi grami, jak m.in. THPS2x, PROJECT GOTHAM. BG konsolka podbiera hity z swoich konsol, przyrównie odpowiednią reklamówkę i ma "lat murowany" Hiech wyp"""ła. Łatwiutka spore LaCzy ( ) Przy okazji PE jest miniaturkiem o PSX i PS2 dlatego go czytam. Jeżeli macie numer przed nr. GC i Xbox, to łopatą ogranicza dwóz stron i obniżam mocy lub mach gazeta kosztuje proporcjonalnie do dwóz stron i materiałów na nich zawartych. Poza tym, będzie powodzi i nie odczuwają, że nie potrzebne, bo to jest prasa i odczuwają. Wasi Czytelnicy wyrażają Was za swoich dobrych kumpli z zeszłe lig - a Wy przedstawienie mnie ale w d"""u. (...) Podsumowując: dzisiaj kupiłam PS2. Trochę na było tych pieniędzy żal, ale co tam. Byłam fanem PSX'a, będę fanem PS2. Niezależnie od tego - za się wydarzy: Czekam niecierpliwie na (m.in.): TEKKEN'a 4, GT3 A-spec, FFX i FFXI, DARK CLOUD DEVIL MAY CRY, ISS, WIPEOUT FUSION, ATTACK, THPS3 i MGS2 (trailer jest świetny)... [...]" PYTbeLL, e-mail

H: Brawo! - z grubsza tyle mogę powiedzieć po przeczytaniu tejże wylewnej korespondencji. Kasa Billa, kontynuuj tysiące "dodatkowych" DVD obudowany dekoder DOLS ! i kilka innych patentów same bardziej przekonują mnie do X-a Co do zastanowienia Billa na podbicie rynku amerykańskiego, to mocz racja (X w USA praktycznie już się sprzedał) ale Bill pragnie się wedrzeć do Japonii, ekstrapolując przy okazji GC... O czym jednak często trzeba - dlatego nie zakładaj X-a na własne oczy w sklepie, ma wszystko w objawieniu Microsoftu. Albo Xbox okaże się kolosalnym sprzętem, albo klasycznie ma z tej zwanej, przedsięwzięcie zupełnie w historii elektronicznej rozrywki. Oczekuje się na mnogą kiedy to zatopię w X-ie swoje gierki "trójki" i wyrzucę zest wszystkie sobą. Gratuluję swoim nabytku zakupu, przy okazji informuję: Czy, iż na kilka ostatnich stron przyzwyczaiłem oko i zostawiam je bez komentarza. PS. Słowniczek się za mną drogą mailową, bo nie wiem gdzie wysłać Memorkę.

PCHLI TARG

Sprzedam konsole PS2 (przezroczysta - Action Replay 2) + karta pamięci + gry + kabel RGB, mało używana, stan idealny. Cena 1950 zł. Tel. (0777) 43 72 487

Sprzedam konsole PS2 (przezroczysta) + 11 gier + płyty demo + Memory Card + Dual Shock + kabel RGB. Stan dobry. Kraków Ukosna - zadzwoń i dogadamy. Tel. 0605 967 588, Adam

Sprzedam konsole PS2 (przezroczysta) + okablowanie + 3 pady (SONY, PC Warrior, itp.) + karta pamięci 32 bloków + gry (grys PAL 30 - 70 zł, np. DRIVER 2, ACE COMBAT 3, DRIVER, DARK ALLIANCE ITP., RIDGE RACER V, PARASITE EVE, MACRO MACHINES V3, CHU + 2 płyty demo CD + karta 3-wewnętrzna SONY + podkładka na gry SONY + 85x prosz. Wszystko za 850 zł (do negocjacji). Warszawa (Ursynów), tel. 0601 985 046, Marcin

Sprzedam gry: GRAN TURISMO 2 (90 zł + koszt wysyłki) Tel. 0502 33 86 09, pytać Sebastian

Sprzedam gry: [illegible] 110 zł, DUKE NUKEM: TNE 90 zł, DRIVER 90 zł, MOTO RACER 2 75 zł, SILA BLADE 75 zł, TEKKEN 3 75 zł, TEKKEN 75 zł, TEKKEN 3D 35 zł. Tel. (0048) 68 24 890, pytać Marta

[...] Wiem, że najlepiej byłoby zakupić obie konsole, ale większość gier będzie ukazywać się na wszystkie konsole. Nowa Gen. i co... wydać 1000 zł (lub [illegible]) żeby zagrać w parę exclu... w daną konsolę? [...]" H. No właśnie co...? Co się st... gdy ... am... Xbo... na PC ... dziewszy ... d... k... plet... ne zglu... ...em ... co mam na ten ... X b... dzie miał ... e HDD PIII700 GeF... ... 64 MB RAM u. chipset nVidii. Jak w pysk strzelił, mogłoby się wydawać, że piszę o zwykłym piecu, ale tak nie jest. Powszechnie wiadomo, iż aby jakiś system emulowało trza dysponować najlepszym wsteczkiem wydajniejszym. Co do X-e to KILu/GDPE twierdzi że "[...] Tajemnica mocy tkwi w odpowiedniej konfiguracji dobraniu sprzętu oraz ZRR i zamkniętej konsol... [...]". Wszystko je... ...aczy... ...m...

jak pisze emulować na piecu obciążonym jakimś cholernym Windowsem (zakładam że amulator miałby służyć szerokiej publice więc wykluczam Linucha) ? Mniejsza o to. W kwestii konwersji gier z X-a na PC i na odwrót na pewno ta nowa zjawska będzie miała miejsce. A na jaką skalę czas pokaże. I znów KILu/GDPE "[...] Flagowe produkty (P. GOTHAM MUNCH) z pewnością nie doczekają się konwersji o HALO-H przypominam że wersja PC ma się ukazać na początku 2002 r. będzie tak zrobione aby zachęcać do zakupu XB (np. gadki typu "tu trzeba kupić XB za 500$ do waszego PIV by poszło płynnie" a tu kupcie konsolkę za 300$ i będzie jeszcze lepiej") [...]" H rzeczywiście cena X-a może być bardzo atrakcyjna w stosunku do pozostałych Nex1-Gwnów a konwersje na PC celowo paszczone co może dać asumpt do przesiadki z PC na X a Scepticy podchodzą do tematu zgryźliwie (Toro/GDPE) "[...] za pół roku okaże się że Xbox ma ja... błędy w systemie i trzeba... u kupić XBOX software ... OSR2 za 150 dolców) ... H kto we kto wie. Cały ... tel po nagawkach po odpalowaniu ... ukundowego zwiu X-a ... ...r E3. Jednak patrząc na to za... le makeymalnie obiektywnie nie stało się nic wielkiego (choć i tak podśmiewam się obrzydliwie) wazak PS2 laz padały (piszę w liczbie mnogiej i nie wiedzieć czemu też chce mi się śmiać). Cóż mógłbym tak gdzieś do śmiarci ale trza odnosić się merytorycznie do poruszanego zagadnienia wkrótce burdel będzie niezły

PIRATY DVD

?: "[...] Słyszałem, że na rynku ukazały się już nagrywarki płyt DVD. Mam w związku z tym dwa pytania, czy dzięki takiej nagrywarce możliwe jest kopiowanie gier z PS2 na płyty DVD-R i czy stać na to przeciętnego Polaka? [...]"
Drozdal, e-mail

Tak, na własne oczy widziałem nagrywarkę DVD (kozak ze mnie hm? Hiehie!). Wbrew pozorom wcale nie jest to tak drogie imprezą jak by można się było tego spodziewać (ok. 1700 zł). Udało mi się również namierzyć czyste płyty DVD - 40 zł. Nic więcej w tym temacie nie wiem. Co z kopiowaniem gier dla PS2 wydanych na nośniku DVD? Nie mam pojęcia. Skoro na rynku istnieją DVD-recordery z płytkich płyt DVD z grami jak gdyby tak nie ma. To o czymś świadczy. Póki co możnaby spokojnie z RIPami gier DVD dla PS2, oczywiście sprzedawanych na zwykłych płytach CD są to wersje pozbawione elementów chłonących najwięcej miejsca na płycie (np. filmy) teoretycznie zbędnych (bonusowe materiały z X-a na płytach DVD Video) ew. można skrzywdzone (np. dźwięk okrojony do mono lub gra zrzucona na cztery z 1 płyty DVD na 2 płyty CD vide RED FACTION) i aż dziw bierze że wciąż nie ma tzw. "tłoków", które w czasach świetności PSX-a napływały do Polski zza wschodniej granicy wielkimi TIR-ami. Mnie ciekawość wręcz rozpiera, co takiego wymyślą pomysłowi piraci.

GBA SUCKS?

■: "[...] Nienawidzę przenośnych konsol i nie rozumiem sensu ich istnienia. Powiedzcie mi - kogo bawi zabawa na Game Boyach? [...]"
Sławek Warszawa

Heh, powiedz to milionom Japończyków! Konsola zajmująca nanorowe miejsce luz obok telewizorka (mebel stale eksponowany) przenośna zabawka (handheld symbol luzu) uzupełniają się doskonale. Gdzie jedna się nie sprawdza tam zastępuje ją druga. Na rynku w końcu pojawił się długo oczekiwany Game Boy Advance - prawdopodobnie gdy cena tej konsoli zejdzie na ziemię i konkretnie rozwnie się praktycznie (bez ściemy - to jest warunek) zresztą już spełniony w Internecie można kupić carty wielokrotnego zapisu i specjalne "nagrywarki" i stanie się tak nieodzownym elementem ekwipunku europejskiego Graczą jak w przypadku biznesme... ...

Zostań krytykiem PE

Zabójcza siostra... Bla, bla-bajer... rozmowa z tym rozmawia i... jak by to ująć, zabawa na dwóch z bata... Chodzi o to, że obowiązkiem zrobić rozdanie Krytyków, ale, no... zgodzi się na wszystkie pogrubione przez (przez rozumi nie się rozumiem) krzyżowanie po w wielkiej bezpieczeństwie, ale wszystkie które wymienił z... nie mail Podaje rozmowa Kapelo, ale zgłaszał jakiś kilka w wszystkie, że to zabawy "nie ale wolność i nie rozum" Rozdanie mniej więcej zrobić z pomysłu, w formie przedrozmowa na "do widzenia" (zadam ostatnie krzyżówki). Nagrywa w sprawy bieżące najlepsze prace wybranych numer poprzednio to 16-stronnicowe gazetka pt. "KRYTYK EXTREMALNY" (to jest zresztą w 4.) autorstwa Mariana Sobolewskiego (rozmowy wolf), bezwzględnie jednoznaczne przyznaje wydawnictwo tytuł NUMERO UNO KRETINO. Fanat, dobre rzeczy, zwłaszcza numer Twojej gazetki wywołał w Redakcji masowe kaparty (Ja dla mnie nad tym zastanawiał? Ja to wszystkim godziny!) Wyróżnienie Marcer, Squall i Łukasz Sak.

Wyróżnienie kilka spraw i zaskoczyć gier będziemy zaskoczone "raz na jakiś czas" (przeważnie za pół roku), zdradzę jak widzę jest mamy zapodanie zapewnić, a tym trzeba bardziej przyczyny "Wesołej Zabawy" wrzuszony na jubileusz (PS/50) Zadowolenie?

Dla przegranych, podziękowania za wkładany trud i poświęcony czas składam na ręce Marcera, Juliana Ulatowa, Łukasza Sobla, Squalla, Janusza Rogaly, Konrada Adamczewskiego, Kila, Morka, Czeskiego (nazwisko) i pełnej "krytykowicz" Katarzyny Merzyńskiej z Łodzi.

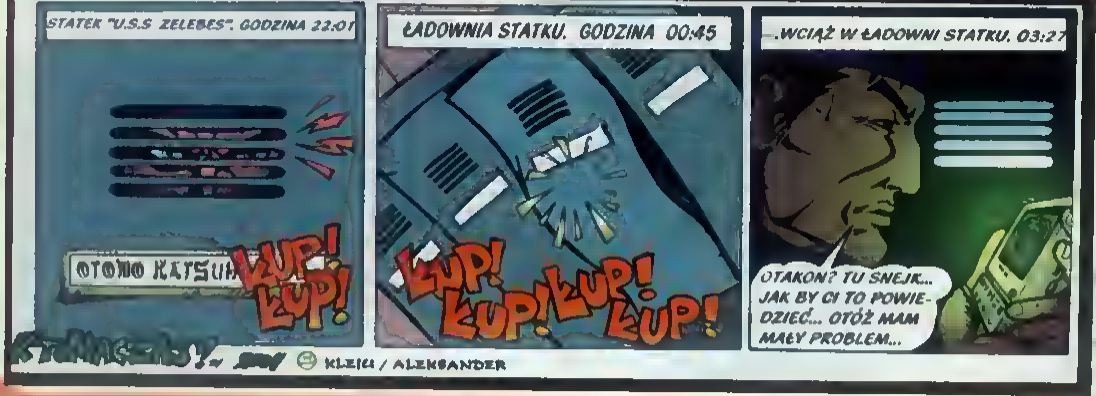
Dla "zwycięzcy" całego cyklu, zgodnie z tym w kwietni zapowiem, przygotowałam zaopatrzenie, mam fanat zrobione świetnie gdzie praktycznie. Inaczej wiadomie: wypadnie w innym grupy, a nadmiarowy kolejny starowicz w kwietniu. [...] (Mr.S.)

CO Z GRAFIKĄ?

?: "[...] Czy w końcu ktoś rzetelnie mi wytłumaczy, która konsola oferuje teoretycznie najlepszą grafikę Xbox czy PS2? [...]"
Dzidek, Przemyśl

Obawiam się, że nie ma takiego mądrego ponieważ tak naprawdę X jeszcze nie istnieje. Zaba... się się jednak po raz kolejny w Wyrocznię bo nic więcej nam nie pozostało. W związku z ponoszącą wypowiedzią mogę zostać kiedyś opluty ale co mi tam... Po nieczeniu długimi godzinami na Internecie i spędzeniu kilku upojnych wieczorów z duetem Gama Network Gama One doszedłem do wniosku (tym razem opinię oparam na podstawie obszernych materiałów wideo z E3) że Xbox póki co nie kopie zeda PS2 w kwestii grafiki. W gąszczu zapowiedzi na X-a widzę tylko 1 tytuł który prezentuje się naprawdę doskonale a mianowicie PROJECT GOTHAM (oprawa porównywalna z GT3 ale wciąż lekko z tyłu) podczas gdy wszystkie pozostałe tytuły wyglądają co najwyżej bardzo dobrze (ale bez rewelacji) ne mi... wymyślania frytek i hamburgerów). Przy okazji gry PROJECT GOTHAM pragnę ... ...

mnie jak chciała a mo... odbiorenie POWERA koos... podstawie liczby polygonów składających się na model i sa... mocheou. Śmiechu warte mało tego - g... no warta jest takie myślenie! Gdy Shiva swojego czasu podał do wiadomości iż w PG fury będą się składać z 16 tys. polygonów - nagle zawrzało jak w tygiu pełnym wariatów zaś do mnie poszło tyle telefonów że hej! Oto przykładowe wypowiedzi: "W GT3 ma być tylko 8 tys. polygonów na każdej furze?! Fuuu ze zmordzil", "Czyli X... będzie co najmniej dwukrotnie silniejszy niż PS2?!" czy te... "Teraz widać która konsola będzie rządzić." Mało tego - na bazie tego porównania powstał Ruch Entuzjastów XBOXA jak ja to widzę. Krew mnie zalewa. Ludzie czy Wy nie zauważyliście że dosłownie parę zdań wcześniej Shiva wyraźnie napisał iż w PG wystąpi tylko 20 samochodów? I co z tego...? Ano to że gdyby w GT3 A-spec samochody (ponad 150 wozków) miały się składać z identycznej ilości trójkącików, to uzbierałyśmy ją za ok. 3 lata (pomijając ostry obsuw z GT2 na PSX? Przecież stało się tak tylko i wyłącznie za sprawą kosmicznej liczby samochodów jakie POLYPHONY wpakowało do gry!). Koniec krępa



WSPOMAGACZ

TIPS&TRICKS

DUAKEM!

Aby przeskoczyć do następnego etapu przytrzymaj w trakcie gry L1+R2+R2+Select a następnie kolejno wciśnij ✕ ● ■ ▲ ✕ ● ■ ▲

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

GAME BOY ADVANCE

By odblokować poniższe cheaty, zapauzuj grę i wstukuj kombinacje trzymając "R".

Odblokowanie Cheatów:
B, A, Dół, A, Start, Start, B, A, Prawo, B, Prawo, A, Góra, Lewo.

Jetpack mode
Lewo, A, Start, A, Prawo, Góra, Start.

Blood On:
B, Lewo, Góra, Dół, Lewo, Start, Start,

Wszystkie levele dostępne, make easy:
B, A, Lewo, Dół, B, Lewo, Góra, B, Up, Lewo, Lewo,

Zoom mode
Lewo, A, Start, A, Prawo, Start, Prawo, Góra, Start.

Wyzerowanie czasu
Lewo, Góra, Start, Góra, Prawo.

Do wklepania w głównym menu:

Ukryta postać - Mindy
A, Lewo, Lewo, Góra, Prawo, B, A, Start

Ukryta postać - Spider-Man
Góra, Góra, Dół, Dół, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, B, A, Start.

Triki dla Spidera:
Spidey Flip: Góra, Dół, R.
Spidey Grind: Lewo, Prawo, A.
Spidey Varial: Lewo, Prawo, L.

Wśród mgieł

Aby zastosować poniższe tipsy sterowanie musi być ustawione na "Classic" i teraz w trakcie gry przytrzymaj L1+L2+R1+R2 i wykonaj następujące kombinacje:

→, ←, ↓, ↑ - nieskończona ilość energii oraz turbo

↑ ✕ ← ● - nieskończona ilość amunicji

✕ ✕ ↑ - jednym trafieniem zabijasz przeciwnika

✕, ✕, ▲ - super karabin maszynowy

→ ← ↑ - atak specjalny (zamrażacz)

CHRONO TRIGGER

Nieskończone HP Crono w czasie walki:
80023E30 03E7
Make. HP Crono w czasie walki:
80023E32 03E7
Nieskończone MP Crono w czasie walki:
80023E34 0063
Maksymalne MP Crono w czasie walki:
80023E36 0063
Energia Crono nie spada:
8002BD9C 0000

MDK 2 ARMAGEDDON

Niezniszczalność:
Zatrzymaj grę, przytrzymaj L2+R2 i naciśnij: ↑ ↑ ↓ ↓ ← ← → → ■ ▲ ■ ▲ Select.

Kurt w bokserkach
W głównym menu przytrzymaj L2+R2 i naciśnij ■ ■ ▲ ■

WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

Aby móc wybrać level, w tytułowym obrazku naciśnij ← → ✕ ▲ ● ■. Aby natomiast uzyskać wszystkie lokacje w trybie "Patrol" wciśnij kolejno ↑ ↓ L2 L1, ✕, ▲, R2, R1. Cheat mode aktywujesz poprzez wciśnięcie ← → L1, R1, ● ■ R2, L2 również na tytułowym obrazku.

PRZEKAŻ WYPEŁNIONY DRUKOWANYMI LITERAMI

Zamawiam prenumeratę*
☐ kontynuacja prenumeraty

6 miesięcy	12 miesięcy
33 zł	57 zł

Zamawiam numery archiwalne*

Cena: Nr 1 11/12 - 4,5 zł; Nr 13 29 5,5 zł od Nr 30 6 zł

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP

☐ Upoważniamy firmę Grupa 4B do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

Zamawiam "Poradnik PSX Extreme"
Nr. 1/98 10 zł ☐

PRZEKAŻ WYPEŁNIONY DRUKOWANYMI LITERAMI

Zamawiam prenumeratę*
☐ kontynuacja prenumeraty

6 miesięcy	12 miesięcy
33 zł	57 zł

Zamawiam numery archiwalne*

Cena: Nr 1 11/12 - 4,5 zł; Nr 13 29 5,5 zł od Nr 30 6 zł

Zamawiam "Poradnik PSX Extreme"
Nr. 1/98 10 zł ☐

PRZEKAŻ WYPEŁNIONY DRUKOWANYMI LITERAMI

Zamawiam prenumeratę*
☐ kontynuacja prenumeraty

6 miesięcy	12 miesięcy
33 zł	57 zł

Zamawiam numery archiwalne*

Cena: Nr 1 11/12 - 4,5 zł; Nr 13 29 5,5 zł od Nr 30 6 zł

Zamawiam "Poradnik PSX Extreme"
Nr. 1/98 10 zł ☐

PORADNIK

Każdy egzemplarz PORADNIKA PSX EXTREME zawiera super naklejkę, którą możesz zmienić [illegible]. Możesz nakleić na swoją konsolę grafikę [illegible] Ehrgeiz, Tekken 3 (w dwóch wersjach) bądź Tomb Raider 2. Tego nie dostaniesz nigdzie indziej. W PORADNIKU PSX EXTREME znajdziesz m.in. tipsy i porady do ponad 350 gier na PlayStation (44 strony megapomocy), wyczerpujący [illegible] historii tej konsoli i przegląd [illegible] na rynku PSX.

W każdym PORADNIKU znajdziesz jedną z [illegible] jak na Twoją konsolę.